

Gen 4

➤ **PC CD-Rom**

Le magazine
+ 2 CD-ROM
+ 1 jeu complet
29,50 F seulement

- SORTIES**
- Hitman tueur à gages
 - Escape from Monkey Island

TESTS

Comparatif Pentium 4 et Athlon 1,2 GHz

- À SUITE**
- Red Faction 2 : Steel Soldiers
 - Colin McRae Rally 2.0
 - Project IGI : Tomb Raider V...

Sur les CD
 La démo **EXCLUSIVE** de
SACRIFICE
 + LE JEU TOTAL SOCCER

CHICKEN RUN

CADEAU !
ARABIAN NIGHTS
 LA DÉMO DU PREMIER NIVEAU
 + LES 5 PREMIERS ÉPISODES CRYPTÉS... VOIR PAGE 14

ÉLEVÉS AUX HORMONES

- DÉMOS**
- PROJECT IGI
 - PAIN MACHIN 2011
 - SEVERANCE BLADE
 - OF DARKNESS
 - ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
 - MADTOWN MADNESS 2

EXCLUSIF !
SACRIFICE

TOTAL SOCCER
 Version Française

- BODDIES**
- TOMB RAIDER
 - THE SIMS
 - THE SIMS 2
 - THE SIMS 3
 - THE SIMS 4
 - THE SIMS 5
 - THE SIMS 6
 - THE SIMS 7
 - THE SIMS 8
 - THE SIMS 9
 - THE SIMS 10
 - THE SIMS 11
 - THE SIMS 12
 - THE SIMS 13
 - THE SIMS 14
 - THE SIMS 15
 - THE SIMS 16
 - THE SIMS 17
 - THE SIMS 18
 - THE SIMS 19
 - THE SIMS 20
 - THE SIMS 21
 - THE SIMS 22
 - THE SIMS 23
 - THE SIMS 24
 - THE SIMS 25
 - THE SIMS 26
 - THE SIMS 27
 - THE SIMS 28
 - THE SIMS 29
 - THE SIMS 30
 - THE SIMS 31
 - THE SIMS 32
 - THE SIMS 33
 - THE SIMS 34
 - THE SIMS 35
 - THE SIMS 36
 - THE SIMS 37
 - THE SIMS 38
 - THE SIMS 39
 - THE SIMS 40
 - THE SIMS 41
 - THE SIMS 42
 - THE SIMS 43
 - THE SIMS 44
 - THE SIMS 45
 - THE SIMS 46
 - THE SIMS 47
 - THE SIMS 48
 - THE SIMS 49
 - THE SIMS 50
 - THE SIMS 51
 - THE SIMS 52
 - THE SIMS 53
 - THE SIMS 54
 - THE SIMS 55
 - THE SIMS 56
 - THE SIMS 57
 - THE SIMS 58
 - THE SIMS 59
 - THE SIMS 60
 - THE SIMS 61
 - THE SIMS 62
 - THE SIMS 63
 - THE SIMS 64
 - THE SIMS 65
 - THE SIMS 66
 - THE SIMS 67
 - THE SIMS 68
 - THE SIMS 69
 - THE SIMS 70
 - THE SIMS 71
 - THE SIMS 72
 - THE SIMS 73
 - THE SIMS 74
 - THE SIMS 75
 - THE SIMS 76
 - THE SIMS 77
 - THE SIMS 78
 - THE SIMS 79
 - THE SIMS 80
 - THE SIMS 81
 - THE SIMS 82
 - THE SIMS 83
 - THE SIMS 84
 - THE SIMS 85
 - THE SIMS 86
 - THE SIMS 87
 - THE SIMS 88
 - THE SIMS 89
 - THE SIMS 90
 - THE SIMS 91
 - THE SIMS 92
 - THE SIMS 93
 - THE SIMS 94
 - THE SIMS 95
 - THE SIMS 96
 - THE SIMS 97
 - THE SIMS 98
 - THE SIMS 99
 - THE SIMS 100

- VIDÉOS**
- LA TION 1
 - LA TION 2
 - LA TION 3
 - LA TION 4
 - LA TION 5
 - LA TION 6
 - LA TION 7
 - LA TION 8
 - LA TION 9
 - LA TION 10
 - LA TION 11
 - LA TION 12
 - LA TION 13
 - LA TION 14
 - LA TION 15
 - LA TION 16
 - LA TION 17
 - LA TION 18
 - LA TION 19
 - LA TION 20
 - LA TION 21
 - LA TION 22
 - LA TION 23
 - LA TION 24
 - LA TION 25
 - LA TION 26
 - LA TION 27
 - LA TION 28
 - LA TION 29
 - LA TION 30
 - LA TION 31
 - LA TION 32
 - LA TION 33
 - LA TION 34
 - LA TION 35
 - LA TION 36
 - LA TION 37
 - LA TION 38
 - LA TION 39
 - LA TION 40
 - LA TION 41
 - LA TION 42
 - LA TION 43
 - LA TION 44
 - LA TION 45
 - LA TION 46
 - LA TION 47
 - LA TION 48
 - LA TION 49
 - LA TION 50
 - LA TION 51
 - LA TION 52
 - LA TION 53
 - LA TION 54
 - LA TION 55
 - LA TION 56
 - LA TION 57
 - LA TION 58
 - LA TION 59
 - LA TION 60
 - LA TION 61
 - LA TION 62
 - LA TION 63
 - LA TION 64
 - LA TION 65
 - LA TION 66
 - LA TION 67
 - LA TION 68
 - LA TION 69
 - LA TION 70
 - LA TION 71
 - LA TION 72
 - LA TION 73
 - LA TION 74
 - LA TION 75
 - LA TION 76
 - LA TION 77
 - LA TION 78
 - LA TION 79
 - LA TION 80
 - LA TION 81
 - LA TION 82
 - LA TION 83
 - LA TION 84
 - LA TION 85
 - LA TION 86
 - LA TION 87
 - LA TION 88
 - LA TION 89
 - LA TION 90
 - LA TION 91
 - LA TION 92
 - LA TION 93
 - LA TION 94
 - LA TION 95
 - LA TION 96
 - LA TION 97
 - LA TION 98
 - LA TION 99
 - LA TION 100

- DÉMOS**
- MICROSOFT EXCEL 2000
 - MICROSOFT EXCEL 2003
 - MICROSOFT EXCEL 2007
 - MICROSOFT EXCEL 2010
 - MICROSOFT EXCEL 2013
 - MICROSOFT EXCEL 2016
 - MICROSOFT EXCEL 2019
 - MICROSOFT EXCEL 2021
 - MICROSOFT EXCEL 2022
 - MICROSOFT EXCEL 2023
 - MICROSOFT EXCEL 2024
 - MICROSOFT EXCEL 2025
 - MICROSOFT EXCEL 2026
 - MICROSOFT EXCEL 2027
 - MICROSOFT EXCEL 2028
 - MICROSOFT EXCEL 2029
 - MICROSOFT EXCEL 2030
 - MICROSOFT EXCEL 2031
 - MICROSOFT EXCEL 2032
 - MICROSOFT EXCEL 2033
 - MICROSOFT EXCEL 2034
 - MICROSOFT EXCEL 2035
 - MICROSOFT EXCEL 2036
 - MICROSOFT EXCEL 2037
 - MICROSOFT EXCEL 2038
 - MICROSOFT EXCEL 2039
 - MICROSOFT EXCEL 2040
 - MICROSOFT EXCEL 2041
 - MICROSOFT EXCEL 2042
 - MICROSOFT EXCEL 2043
 - MICROSOFT EXCEL 2044
 - MICROSOFT EXCEL 2045
 - MICROSOFT EXCEL 2046
 - MICROSOFT EXCEL 2047
 - MICROSOFT EXCEL 2048
 - MICROSOFT EXCEL 2049
 - MICROSOFT EXCEL 2050
 - MICROSOFT EXCEL 2051
 - MICROSOFT EXCEL 2052
 - MICROSOFT EXCEL 2053
 - MICROSOFT EXCEL 2054
 - MICROSOFT EXCEL 2055
 - MICROSOFT EXCEL 2056
 - MICROSOFT EXCEL 2057
 - MICROSOFT EXCEL 2058
 - MICROSOFT EXCEL 2059
 - MICROSOFT EXCEL 2060
 - MICROSOFT EXCEL 2061
 - MICROSOFT EXCEL 2062
 - MICROSOFT EXCEL 2063
 - MICROSOFT EXCEL 2064
 - MICROSOFT EXCEL 2065
 - MICROSOFT EXCEL 2066
 - MICROSOFT EXCEL 2067
 - MICROSOFT EXCEL 2068
 - MICROSOFT EXCEL 2069
 - MICROSOFT EXCEL 2070
 - MICROSOFT EXCEL 2071
 - MICROSOFT EXCEL 2072
 - MICROSOFT EXCEL 2073
 - MICROSOFT EXCEL 2074
 - MICROSOFT EXCEL 2075
 - MICROSOFT EXCEL 2076
 - MICROSOFT EXCEL 2077
 - MICROSOFT EXCEL 2078
 - MICROSOFT EXCEL 2079
 - MICROSOFT EXCEL 2080
 - MICROSOFT EXCEL 2081
 - MICROSOFT EXCEL 2082
 - MICROSOFT EXCEL 2083
 - MICROSOFT EXCEL 2084
 - MICROSOFT EXCEL 2085
 - MICROSOFT EXCEL 2086
 - MICROSOFT EXCEL 2087
 - MICROSOFT EXCEL 2088
 - MICROSOFT EXCEL 2089
 - MICROSOFT EXCEL 2090
 - MICROSOFT EXCEL 2091
 - MICROSOFT EXCEL 2092
 - MICROSOFT EXCEL 2093
 - MICROSOFT EXCEL 2094
 - MICROSOFT EXCEL 2095
 - MICROSOFT EXCEL 2096
 - MICROSOFT EXCEL 2097
 - MICROSOFT EXCEL 2098
 - MICROSOFT EXCEL 2099
 - MICROSOFT EXCEL 2100



© 2002 Blackwell Science Ltd, *Journal of Internal Medicine* 252: 175–182

20H
49F/MOIS*

30H
69F/MOIS*

Vous voyez l'Internet en grand ? Tant mieux, car si vous passez vos journées à surfer, vous allez trouver nos offres dignes de vous. Avec nos forfaits 20h et 30h au tarif dérisoire de 4 cts/mn, vous ne serez plus jamais limité dans votre soif d'Internet.

Pour découvrir l'Internet, Net-Up propose bien sûr l'accès gratuit, hors communications. Vous pouvez également surfer en toute liberté avec notre nouveau forfait "A la Carte" au tarif unique et très avantageux de :

5 F/HEURE** (communications comprises)

Vous ne payez alors que ce que vous consommez. Pour recevoir votre appareil photo numérique, rappelez ou saisissez le code offre GEN007.

Télécharger votre kit de connexion sur

www.net-up.com

(0.99 F TTC/min)

CADEAU++

**UN APPAREIL PHOTO
NUMÉRIQUE
POUR 1 F**

Net-Up
www.net-up.com

www.net-up.com

L'internet qui a tout compris.

ET L'ORDINATEUR DE LA CRÉMIÈRE

Foras Expert à 265 €/mois avec un ordinateur IBM (Intel Celeron 533 Mhz), lecteur DVD et écran 17".
Foras business à 359 €/mois avec un ordinateur portable Toshiba (Intel Celeron 500 Mhz).

0 895 450 460 Pour passer du temps avec nos bébasses, merci de

16.00 F TTS/min/h

ON DISCOVERY, *DISCOVERY*—KINGDOMS OF THE FUTURE, *DISCOVERY*.

www.net-up.com

L'internet qui a tout comoré.



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES®

**OFFRE SPÉCIALE
BONNE ANNÉE**

2 JEUX ACHETÉS

(MOINS JEUX DE LA SÉLECTION "LES PETITS PRIX")

== COMMANDOS OFFERT

DERRÈRE LES LIGES ENNEMIES



Les petits prix



La sélection de gameplay



Les incantournables



TOUS LES JEUX VIDÉO
À PRIX CANON LIVRÉS CHEZ VOUS

Les megas hits



Ou encore...

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2	Ref: 500597	349 F
DAIKATANA	Ref: 500542	329 F
DAIKPROJECT 2: L'ÂGE DU MÉTAL	Ref: 500543	329 F
DELTA FORCE 2	Ref: 500544	299 F
DEVIL INSIDE	Ref: 500545	299 F
DIABLO 2	Ref: 500571	299 F
EGYPTE 2	Ref: 500546	299 F
EXHUMED	Ref: 500524	99 F
F 1 2000	Ref: 500547	339 F
FINAL FANTASY 8	Ref: 500139	329 F
FLIGHT SIMULATOR 2000	Ref: 500550	419 F
ICEWIND DALE	Ref: 500553	349 F
IMPERIUM GALACTICA 2	Ref: 500554	349 F
MARTIAN GOTHIC	Ref: 500557	199 F
MDK 2	Ref: 500558	299 F
MOTOCROSS MADNESS 2	Ref: 500593	299 F
NEED FOR SPEED 2	Ref: 500621	99 F
ODYSSEE	Ref: 500463	299 F
PARIS MARSEILLE RACING	Ref: 500281	229 F
SCORPION 2	Ref: 500530	69 F
STARLANCER	Ref: 500568	319 F
SYDNEY 2000	Ref: 500132	319 F
TOMB RAIDER 4	Ref: 500570	219 F
VAMPIRE	Ref: 500572	339 F
V-RALLY 2	Ref: 500254	249 F
WALLSTREET TRADER 2001	Ref: 500231	299 F

Pour commander ou recevoir gratuitement votre catalogue :
08 2000 1000 (0,29 TTC/mn) merci de préciser le code promotionnel suivant: 9GEN - www.gameplay.fr
fax : 01 47 55 57 11 - ou par courrier en remplissant le bon de commande ci-dessous.

A retourner, sous enveloppe affranchie à l'adresse suivante :

Gameplay - 3/3, rue Scheffer - 75116 PARIS



☐ Oui, je souhaite recevoir le catalogue
gameplay présentant + de 600 jeux et DVD

☐ Mlle ☐ Mlle ☐ M

Nom :

Prénom :

Adresse de livraison :

Ville :

CP : Tel :

E-mail :

Date de naissance :

Mes choix de produits

1.	Réf	Prix unitaire	Qté	Prix Total
2.				
3.				
S/TOTAL				

MODE DE PAIEMENT :

- ☐ Chèque à l'ordre de **gameplay**
(à joindre à ce bon de commande)
☐ Carte bancaire (CB, Visa ou Mastercard)
N° de Carte :

Date d'expiration :

Signature
(marquer de dater et de signer)

2 jeux offerts (à choisir parmi les jeux offerts)
ou Commandes : débloquer les lignes en option

Prix de livraison :

Offert
+ 30 F

MONTANT TOTAL DE MA COMMANDE

Conformément à la loi informatique et libertés du 6/12/78 (art 27), nous disposons d'un droit d'accès et de rectification de vos données. Vous pouvez nous adresser une demande à l'adresse ci-dessus.
(1) L'envoi est gratuit pour les abonnés aux services de la France Téléphonie pour toute commande passée avant 13 heures.



COLIN MCRAE RALLY 2.0 EN P. 80



MAFIA EN P. 42

MAGAZINE

- 1 En couverture**
Chicken Run
Après le film, le jeu : ça méritait bien une couverture !
- 10 Le CD-ROM et le DVD-ROM**
Goûtez aux joies de la dième de Sacrifice, en exclusivité.
- 16 Les News**
De l'info, de la news, bref, pour tout savoir, c'est par là !
- 36 Hors-sujet**
Voilà, lire, regarder : la sélection de DVD, de BD et de jeux.
- 132 Hardware**
Du Pentium 4, du Bios, du son : bref, de quoi baver !
- 172 Courrier des lecteurs**
Le Teignard n'aime ni les lecteurs, ni le Père Noël.
- 178 Next**
Quoi de neuf le mois prochain ? Cette page vous informe.

PREVIEWS

- 38 Z : Steel Soldiers**
Les Blümp Brothers reviennent en force avec la suite de Z.
- 42 Mafia**
Pègre, crimes, poursuites : ce jeu s'annonce chaud.
- 48 Red Faction**
Un shoot en 3D où tout est destructible ? Et le jeu ?
- 52 Anachronox**
Un jeu tellement ambitieux qu'il faut le voir pour le croire !
- 56 Severance**
Combats à l'arme blanche dans un monde médiéval fantastique.
- 60 Oni**
Un jeu d'action en 3D étonnant d'inspiration manga.
- 62 Mechwarrior IV**
Des boîtes de conserve qui se battent entre elles ? Que nenni !

SUJETS

- 67 Les cahiers du jeu vidéo**
Premier volet d'une longue série. Ce mois-ci : la préproduction.
- 72 Star System**
Les astuces des éditeurs pour séduire le grand public.



- 80 Colin McRae Rally 2.0**
Le nec plus ultra du jeu de rallye enfin testé dans nos pages.

- 88 Chicken Run**
Rien ne va plus dans le poulailler avec ce jeu d'infiltration.

- 92 Project IGI**
Un quake-like ? Oui, mais tactique et terriblement réussi !

- 100 Call to Power 2**
Régnez sur le monde et sur l'histoire dans ce jeu de gestion.

- 104 Tomb Raider V**
Le dernier opus des aventures de la célèbre aventurière.

- 108 Kingdom Under Fire**
Lorsque le jeu de stratégie rencontre le diablo-like !

- 112 Stupid Invaders**
Un jeu d'aventure loufoque avec des extraterrestres débiles !

- 116 Gunman**
Un quake-like qui ressemble faussement à Half-Life.

- 120 No One Lives Forever**
Incarner une espionne dans ce jeu d'action incontournable.

- 122 Pro Rally 2001**
Une alternative de taille à Colin McRae Rally 2 : à découvrir.

- 124 Fifa 2001**
La toute dernière cuvée de ce célèbre jeu de football.

- 126 Airfix Dogfighter**
Un jeu de combats aériens avec des avions... miniatures !



Édito

Je sais, Noël est la période traditionnelle de la ghisso, mais là, ça commence à devenir ennuyeux. Ce mois-ci, c'est Giants. À deux jours du bouclage, celui-ci nous a claqué entre les doigts : la partie avec le géant Kabuto s'est avérée jouable et les deux autres biers du jeu étaient salement buggés. Impossible donc de le tester de manière professionnelle... Zou, reporté au mois de février. Sinon, je voudrais attirer votre attention sur un sujet dont la première partie commence ce mois-ci. Les Cahiers du jeu vidéo. Il a pour objectif de vous expliquer, mois après mois, comment sont développés les jeux qui vous font perdre toute vie sociale. En ce mois de janvier, c'est la préproduction qui vous est contée (notez la rime, merci). Oh là, je papote, je m'empote, mais je me rends compte que pour mon premier édit, je suis un peu long alors merci (maman et papa) de m'avoir lu jusqu'au bout. Bonne lecture et bonne année à tous de la part de toute la rédac (sauf du Teignard, bien sûr).

Sébastien Tasserle



- 128 Screamer 4x4**
Des randonnées virtuelles hors des sentiers battus.

- 130 Battle Isle : Andosia War**
De la stratégie temps réel au tour par tour ? C'est possible !

- 156 Hitman**
Comment finir le jeu sans vous faire tuer ? Réponse ici.

- 166 Escape from Monkey Island**
La solution complète de ce jeu d'aventure défilant.



SOLUTIONS

GOLDEN PALACE CASINO VIRTUEL

Nos jeux sont parmi les plus réalistes sur Internet!



LES MEILLEURS JEUX LES MEILLEURES CHANCES LE MEILLEUR CASINO VIRTUEL!

Est-ce que le casino existe vraiment?

Le casino virtuel Golden Palace provient de la licence de jeu interactive à Antigua et Barbuda. La technologie du logiciel nous a permis d'offrir un accès facile et sûr à nos jeux. Golden Palace est considéré comme étant parmi les plus professionnels et les plus sûrs sites de jeu en ligne.

Quelles sont mes chances de gagner?

La loi sur les jeux d'argent en Antigua et Barbuda stipule que tout joueur a une chance de gagner. Golden Palace est un site de jeu en ligne qui est sûr et sécurisé. Les jeux sont conçus pour offrir une expérience de jeu réaliste et amusante.

Mon argent est-il en sécurité?

Golden Palace utilise une technologie de cryptage avancée pour protéger vos données personnelles et financières. Tous les paiements sont effectués de manière sécurisée et transparente. Golden Palace est un site de jeu en ligne qui est sûr et sécurisé.

PLUS ÉPATANT
QUE JAMAIS
33 jeux sensationnels

le site de jeux le **PLUS POPULAIRE** du web!

Logiciel **GRATUIT** y compris :

le Poker, le Blackjack,
le Kéno, la Roulette...

33 jeux de casino classiques :

Maintenant avec des machines
à sous progressives

Perfectionnez votre stratégie de mise
GRATUITEMENT

Service à la clientèle 24/7

Transactions en ligne : Le logiciel
vous permet d'effectuer vos
transactions automatiquement



Si renversant... vous vous croirez à Las Vegas!

www.GoldenPalace.com/francais/

Gen4 CD n° 141

L'interface

C'est ici le début de toute chose ou, plus modestement (mais doit-on l'être ?), l'écran de présentation du CD. En haut, les cinq menus vous permettent d'accéder aux vidéos, démos jouables (bah, il y a la liste juste à droite de l'écran mais la loupe n'est pas fournie), bonus (des utilitaires, mag (annexe de la rubrique Hors-sujet) et goodies (des liens menant aux sites des développeurs et éditeurs du moment). Le bandeau de publicité amène vous permet d'accéder directement à l'un des deux sites suivants : infoneo et Wanadoo. À gauche, vous trouvez la liste des démos, vidéos, etc. À droite, un petit clic vous permettra de découvrir plusieurs images du jeu.



RUBRIQUES

Ces boutons vous permettent d'accéder aux rubriques.

SITE GEN4PC

Un lien vers notre site à nous. N'hésitez pas à y faire un tour pour nous faire part de vos commentaires.

INSTALLATION

Ce bouton permet de lancer l'installation de la démo... via l'ouverture d'une fenêtre contenant le fichier à lancer.

Si tout se passe bien, ce numéro devrait vous tomber de la cheminée en plein milieu des fêtes. Vous avez bien mangé, bien bu, vous avez la peau du ventre toute tendue, mais courage ! Je sais que vous êtes capable de ramper jusqu'à votre PC pour profiter de nos beaux CD.

L'interface des Gen4 CD utilise deux formats : le Flash et les navigateurs Internet (Netscape ou Internet Explorer) et est encore (comme le mois dernier) optimisée pour les affichages 800 x 600. Rien ne vous empêche toutefois de le parcourir avec un affichage 1 024 x 768, comme quoi la vie est belle ! Sinon, toujours pas de quoi s'énervier, il suffit de cliquer sur « GEN4PC 141.EXE ». Après une page d'intro, vous arrivez sur les menus qui vous permettront de naviguer rapidement dans les rubriques de notre CD.

Ça ne marche pas ?

Les CD-ROM et DVD-ROM Gen4 PC ont été contrôlés avec un programme antivirus récent. Aucun virus connu n'a été détecté. Rien que les programmes fournis soient testés sur plusieurs configurations standard. AUCUNE GARANTIE ne peut être apportée contre un dysfonctionnement d'écran, un bug, un quelconque dommage matériel, une perte de données ou une perte d'exploitation qui pourrait survenir. Pendant 30 jours, nous nous engageons à remplacer tout CD ou DVD physiquement endommagé. Cet engagement n'est applicable qu'en cas de défaut physique sur le CD ou le DVD. Pour profiter de l'échange du CD ou du DVD défectueux, renvoyez-le à l'adresse suivante : Service CD-DVD, 261, rue de Montreuil, Im. Le MÉTIS, 93156 Montreuil Cedex, en n'oubliant pas de mentionner votre adresse.



SACRIFICE Un moteur tridimensionnel capable d'afficher des centaines de monstres sans ralentir.

Lorsque vous cliquez sur le bouton « Installation », cela ouvre à l'écran une fenêtre avec la liste des fichiers, dont celui de l'installation de l'installation de la démo (cf. encadré « L'interface »).

Si vous n'avez pas installé sur votre disque dur certains outils/applications indispensables (Winzip, Media Player, DirectX), nous vous conseillons de commencer par la rubrique Bonus pour compléter ces lacunes. Dernier rappel pour les nouveaux venus, les démos sont toutes jouables et permettent donc de découvrir un petit morceau des

jeux, tandis que les vidéos, par définition, sont des présentations non interactives, des genres de bandes-annonces en quelque sorte.

CDj4 le XXI^e siècle

Et les éditeurs ne ralentissent pas le rythme, bien au contraire. Face à l'avalanche de titres de ce mois de janvier, nous avons fait de notre mieux pour que vous puissiez essayer un maximum de produits. Nous ouvrons le bal avec notre exclusivité : Sacrifice. Ce jeu de stratégie temps réel au principe novateur et d'une grande richesse

M6 game, le site de jeux
qui laisse des marques.

Jeux en réseau : Gratuit* : plus de 50 titres

Jeux en solo : Shoot-them-up, réflexion, plate-forme...

Downloads : Démon, patchs, add-ons...

Shopping : Softwares et accessoires PC - Mac, consoles, DVD...

Magazine : Tests, astuces, solutions, reportages, vidéos, événements, forums...



m6game.fr, portail jeux de M6net, fournisseur d'accès gratuit* à tout ce qu'on aime.
www.m6game.fr

GEN4 CD

CD 1

- Dénas jouables
- Sacrifice (Eckel)
- Arabian Nights
- Sovereance Blade of Darkness
- Project IGI
- Escape from Monkey Island
- Pro Rally 2001
- Midtown Madness 2

CD 2

- Dénas jouables
- Motocross Mania
- Sheep
- Fur Fighters
- Moho
- Microsoft Casino
- Stunt GP
- Venom
- Zeus, le Maître de l'Olympe

Vidéo

- Operation : Desert Storm
- Empire Earth
- Gunman Chronicles
- Kingdom Under Fire

Jeux

- Fonds d'écran
- Map AOE 2
- MP3 de Diablo II et de Alerie rouge 2
- Economiseurs d'écran
- Thèmes de bureau

Drivers

- Cartes vidéo
- Bonus
- Kit connexion Winadap
- Acrobat
- DirectX 8.0
- Windows Media Player 7.0
- Winzip B.C



■ **ESCAPE FROM MONKEY ISLAND** Guybrush est de retour dans des aventures toujours aussi délirantes mais cette fois-ci, son univers est en 3D.

préfigure surtout de ce que seront les jeux sur le plan technique. Le reste du CD 1 ne comporte que des titres dont le nom vous fera rêver : l'hilarant *Escape from Monkey Island* pour l'aventure, le réaliste *Project IGI* pour l'infiltration, le sublime *Sovereance* et l'épisodique *Arabian Nights* pour l'aventure-action, le farfelu *Midtown Madness 2* et le très speed *Pro Rally 2001* pour la course automobile. Si avec ça, vous n'en avez pas assez... Ben il suffira de passer au second CD.

Alors bien sûr, hormis ce monstre de gestion qu'est Zeus, les autres noms ne sont pas des plus familiers mais il serait dommage de les ignorer. *Sheep* est un excellent jeu de réflexion dans la lignée de *Lemmings* ou *Gruntz*, *Stunt GP* une course de voitures radioguignées sous amphétamines, *Motocross Mania*, un clone sympa de *Motocross Madness*, *Microsoft Casino* un jeu de... Casino (dingue ça !) et *Moho* une version futuriste de l'émission *Intervilles* (attendez de voir la

Jeu complet

Oubliez l'Oubliez, les graphismes baptisés foal ou les animations « motion-capturées » des jeux de foal modernes, et souvenez-vous : C'était il n'y a pas si longtemps, *Rock Off* et *Sensible Soccer* déchaînaient les passions avec leurs vases ébénaires, leurs rythmes speedés et leurs ballons garantis sans Super Glue. Eh bien, c'est ce que nous proposons de retrouver *Total Soccer*. Et ne croyez pas que nous vous ressortons un vieux titre à deux francs, que nenni. Le petit gars avait tout de même reçu cinq étoiles lors de sa sortie, ce qui devrait vous rassurer sur sa qualité, mais le mieux est encore d'y jouer.

tronche de la vachette !). Quant aux fans de shoot 3D, ils auront le choix entre deux magnifiques démos : *Venom* et son univers futuriste ou *Fur Fighters* et son monde délirant de peluches psychopathes.

Voilà, il ne reste plus qu'à espérer que vous avez la place pour le dessert. Une bouchée pour *Gunman Chronicles* qui recycle le moteur de *Half-Life*, une bouchée pour *Kingdom Under Fire* qui rappellera l'arôme de *Warcraft II*, une bouchée pour *Operation : Desert Storm* qui a un parfum de guerre et une dernière bouchée de *Empire Earth* qui vous fera peut-être passer le goût du *Age of Empires*. Allez, on vous laisse un mors pour digérer. ■



■ **SEVERANCE** Dans le genre gros barbare énervé, voilà un concurrent de poids pour *Nine*.

Savoir.



Savoir où prendre le train pour Shanghai*.

Retenir 100 000 numéros de téléphone.

Entendre le rire de votre enfant.

Lire et répondre à vos mails de l'autre bout de la planète*.

Visiter des millions de sites internet*.

Connaitre les gens, les lieux, les choses.

Découvrir le nouveau PC de poche HP Jornada.

En savoir toujours plus. Les solutions numériques hp.

www.france.hp.com



* Savoir où prendre le train pour Shanghai : hp.com/france/shanghai. Retenir 100 000 numéros de téléphone : hp.com/france/100000. Entendre le rire de votre enfant : hp.com/france/enfant. Lire et répondre à vos mails de l'autre bout de la planète : hp.com/france/mail. Visiter des millions de sites internet : hp.com/france/internet. Connaitre les gens, les lieux, les choses : hp.com/france/monde. Découvrir le nouveau PC de poche HP Jornada : hp.com/france/jornada.

Gen4 DVD n° 141

GEN4 DVD

None.

- Sacrifice (EXCLU)
- Arabian Nights
- Baldur's Gate II
- Project IGI
- Battle Isle IV
- Protoboss Mania
- Severance
- FIFA 2001
- Escape from Monkey Island
- Rune
- Swedish Touring Car 2
- Protoboss Mania
- Sheep
- Fur Fighters
- Moho
- Microsoft Casino
- Zant GP
- Venom
- Stunt Wakes
- Operation 1
- Desert Storm
- Empire Earth
- Gunman Chronicles
- **Goodies**
- Fonds d'écran
- Max AOE 2
- WP3 - Diablo II
- Alert rouge 2 - Quake III
- The Longest Journey
- Economiseurs
- Ecran
- Thèmes de bureau
- Outfits
- Acrobat
- DirectX 8.0
- Windows Media Player 7.0
- Winzip 8.0
- **Smers**
- Sifts
- Aurall
- Creative Livehead 3.0
- MS Game
- Voice Share
- Windows XP 3.2
- MS IntelliType Pro
- Image
- Matrix
- mVideo
- S3
- MS
- Secwindor 3.02
- Windows XP 3.2
- Microsoft
- Madness 2
- Crimson Skies
- Metal Gear Solid
- Combat Flight Simulator 2
- AOE - Conquerors
- MechWarrior 4
- Take Two
- Reportage Mafia
- Virgin / Giants
- Codemasters
- Pinpoint
- Ubi Soft
- Everquest - Scars of Velupus
- Rayman essal
- Aliens
- Exdos
- Tomb Raider
- Sur les traces de la Croix
- Reportage
- Anaprophex

Le DVD vous plaît et nous en sommes heureux, car c'est aussi notre cas. Eh oui, lorsque les CD ont les octets du tend qui baignent (amis poètes, bonsoir), le DVD en réclame encore, ce qui tombe bien vu la quantité de données que l'on moissonne. La preuve.

Le fonctionnement du DVD n'a pas changé. En double-cliquant sur le *Gen4PCDVD141.exe*, vous accéderez aux démos, goodies et vidéos classiques. En tant qu'heureux possesseur de ce support, vous gagnez le droit d'essayer quatre jeux supplémentaires : *Battle Isle IV*, qui sonne le retour des wargames purs et durs, *Swedish Touring Cars 2* par les créateurs de *Rally Masters*, *Rune* qui fera ressurgir le barbare qui est en vous (mouais, il ne viendra pas de bien loin) et *FIFA 2001* qui... ben t'aura aussi ressorti le barbare, mais celui avec les crampons. De plus, les mélomanes avisés seront ravis de trouver les thèmes musicaux de *Diablo II*, *Alerte rouge 2*, *Quake III* et surtout la bande originale intégrale de cet excellent jeu d'aventure qu'est *The Longest Journey* (copyright Funcom).

Et surtout, en lançant votre lecteur, vous pourrez profiter de nos

DEMOGRAPHICS



Run

It's good to be the victim.

Editor: Peter J.

Verkort

Zeus le maître de l'Olympe

Barbican Machine

Dec 2018

Minerals follow the same

Discussion

Moment Center

Swedish Touring Car 2

[illegible]

■ **TOUT PAREIL.** L'interface du DVD est similaire à celle du CD, vous ne serez pas perdus. La seule différence réside dans les vidéos, lisibles avec votre logiciel de lecture de DVD.

films en qualité DVD. Vu le nombre, je vous conseille de vous asseoir bien tranquillement pour profiter du spectacle. Au menu, une présentation exhaustive de tous les titres Microsoft du moment (et en particulier un teaser de *Mechwarrior IV* en preview ce mois-ci), une démonstration de l'Incredible Giants que nous aurons en test le mois prochain, Flashpoint qui devrait séduire les amateurs de Rogue Spear, une visite guidée des

nouveaux territoires d'Everquest : Scars of Velious, un petit coucou de Rayman et de Lara Croft ainsi que deux reportages : Mafia (en preview également ce mois-ci - et sachez qu'en vous préparant une vidéo exclusive chez les développeurs le mois prochain, puisque Thomas est allé les voir) et Anachronox (réalisé par les soins de nos confrères allemands). Si ça, ce n'est pas de l'information ! ■

- Frédéric Dufresne



LE PROJET IGI Un mélange parfaitement équilibré de Delta Force et de Metal Gear Solid.

Vos jeux n'ont jamais été aussi beaux et rapides !

Cartes graphiques ATI RADEON™

- Moteur géométrique "Transform & Lighting" de dernière génération
- Implémentation très avancée des nouvelles fonctions DirectX™ 8
- Lecture DVD 100% matérielle
- Versions 32 Mo et 64 Mo en bus AGP 4X/2X



Le meilleur de la technologie par le N°1 mondial de la carte graphique

Radeon!



64 Mo DDR
Sortie TV
Acquisition vidéo



www.atl.com

ENTREN

dans L'ARÈNE

Ensemble les jeux de gladiateurs ?

Ironworks a en effet signé un accord d'association avec Hivus, et tout sur le chef d'œuvre de Ridley Scott : *Gladiator*, spectacle que, outre le mégacritique réalisé au blockbuster l'année dernière, ce film a notamment établi un nouveau record de vente avec plus de deux millions de DVD écoulés en une semaine. Il devrait donc y avoir quel que clients potentiels pour la future adaptation que produira Sierra (car Sierra, c'est Hivus, pour ceux qui l'ignorent). Si non se doute qu'il faudra incarner le général Albus Maximus (Lucius Meridius) manant sa vendetta révolutionnaire, on ignore vers quel genre s'orientera le jeu : stratégie, aventure-action (le plus probable) ou aventure pure. *Gladiator* est. ■

Vu à la télé !

Les créateurs de Carmageddon déclarent la guerre à Saddam Hussein.



Si la quasi-totalité des guerres de ce siècle et une bonne partie des précédentes ont fait l'objet de conversions sur PC, on pouvait s'étonner que celle du golfe n'ait pas encore bénéficié d'une adaptation officielle (sponsosée par CNN). Ce sera désormais chose faite puisque SCI annonce (sans date de sortie) le développement de **Conflict : Desert Storm**. Sous l'appellation « jeu d'action militaire » devrait se cacher un mélange de wargame (permettant de diriger soldats et blindés) et de Rainbow Six. Le moteur 3D s'avère en tout cas convaincant. Reste à savoir s'il y aura un mode Multijoueur (bonjour le déséquilibre pour les Irakiens !) et si l'on aura le droit de droquer ses soldats à l'insu de leur plein gré. ■



■ **SOUS UNE PALE PROTECTRICE** L'aviation se charge de soutenir vos hommes.

Big Blue et les p'tits verts

IBM et l'armée plus forts que Mulder.

Le fabricant américain d'ordinateurs va en effet fournir à l'US Air Force une super-station de travail capable d'effectuer 480 milliards de calculs à la seconde (soit 40 fois plus que la machine d'IBM qui avait vaincu Kasparov en 97). Elle sera chargée de surveiller les mouvements des quelque 9000 satellites en orbite autour de la terre (il aurait-il du Paco là-dessous ?), mais aussi et surtout de scruter l'espace à la recherche d'objets volants non identifiés (salut les aliens). Sa formidable puissance devrait lui permettre d'affiner graduellement les images recueillies par les télescopes géants. Moi qui croyais qu'ils étaient déjà parmi nous ! Mulder nous aurait menti ? ■



Chaud et Froid

En attendant l'été à l'air, les annonces de jeux portés sur grand écran se multiplient et l'on constate avec bonheur que les Français sont sur les rangs.

■ Horreur à l'honneur

Devil Inside (Cry) va devenir un film coécrit par Hubert Charlot. Idem pour American McGee's Alice (E.A.) dont Wes Craven sera le réalisateur et Nightmare Creatures de chez Kalisto. Enfin, Mila Jovovich s'est dégoûtée à l'air dans l'adaptation de Resident Evil.

■ Hémorragie cérébrale

Suite au rachat de Digital Anvil par Microsoft, Chris Roberts ainsi que le chef de projet de Loose Cannon quittent la société. Chris demeure consultant sur Freelancer et son frère Erin reste en poste.

■ Êtres obscurs

On connaît enfin le cinquième race jouable de Warcraft III : les elfes nocturnes. Capables de se fondre dans les ombres, ils complètent dans leurs rangs des héros, des magies des druides métamorphes (corbeau, ours) et des arbres végétaux se transformant en bâtiments.

■ Boulimique

Un bon p'tit mors pour Infogrames qui a racheté Hasbro et signé un accord avec l'animation pour produire des jeux Dragon Ball Z sur PC.

■ Trahi par la force

LucasArts annule Obi-Wan sur PC alors qu'il reste d'actualité sur PS2 et Xbox. Raison invoquée : le manque de puissance de nos machines. Arrêtez de me faire rire, j'ai mal à ma GeForce 2.

100°C
BRÛLANT

CHAUD

TIÈDE

FROID

0°C
GLACE



Ça se conduit sans F1

Le successeur de Monaco GP est sur la ligne de départ.



■ **Y EN A SOUS LE CAPOT** Le moteur 3D est une pure merveille. Tous les effets visuels modernes sont gérés et ça speede.

moteur physique des véhicules. Les réglages téléométriques permettront d'influer sur plus de 30 paramètres comportementaux, auxquels seront d'ailleurs soumis tous vos concurrents. Leur intelligence artificielle a aussi été revue à la hausse : ils commettront des erreurs (comme les mécanos lors des arrêts au stand), subiront le facteur stress et auront le même style de conduite que leurs analogues réels. Le plus amusant restera cependant d'affronter 22 autres joueurs en mode Multi. Start your engine ! ■

C'est en mars qu'Ubisoft donnera le feu vert pour F1 Racing Championship, sa toute nouvelle simulation de chouchoute volante... euh non attendez, ce doit être de la Formule 1. Le jeu reprendra toutes les données officielles (pilotes, écuries, voitures et circuits reconstitués au GPS) de la saison 99, dans le cadre d'une compétition qui se verra encore plus réaliste que son ancêtre. Rassurez-vous, il y aura cependant plusieurs niveaux de difficulté pour faciliter la prise en main. Les développeurs ont complètement réécrit le

Point de vue

Frédéric Dufresne
Rédacteur

Chaque année, le duré de vie moyenne des humains s'allonge un peu, ce qui est plutôt une bonne chose. Ce qui l'est moins, c'est que les jeux suivent une tendance inverse. Attention, je n'attaque pas les produits visant ouvertement le grand public (les kado-éducatifs) ou les plus jeunes. L'initiation est un choix, le but n'est pas de rebuter les novices. Non, ce sont plutôt des produits tels qu'Elite Force, Heavy Metal FAKK 2 ou Gunmen Chronicles qui me tapent

En tant que joueur, on se sent frustré ; en tant qu'acheteur, floué.

sérieusement sur le système. De beaux jeux, clairement orientés gamers, qui n'offrent cependant pas plus de dix heures d'amusement

alors que leur prix n'a rien de modeste. En tant que joueur, on se sent frustré ; en tant qu'acheteur, floué. Aujourd'hui, 350 balles permettent de se payer trois mois de cinéma à volonté et je ne suis pas persuadé que le calcul des acheteurs soit particulièrement intelligent. La bourse des clients n'est pas extensible, ils ne vont pas toujours acheter un nouveau logiciel juste parce qu'ils ont fini le précédent. Il n'y a aucune raison pour que seuls les amateurs de jeux rôle, stratégie ou gestion rentrent dans leur train, merci d'y penser. ■

Depuis la nuit des temps

Sierra vous propose de réécrire l'histoire de l'humanité.

Si le nom de Rick Goodman ne vous dit rien, inutile de vous flageller avec des orties fraîchement coupées (nous le faisons gratuitement). Sachez cependant que ce monsieur était le game designer d'Age of Empires. Son nouveau projet se nomme Empire Earth (Stainless Steel Studios) et il s'agit d'un mélange de stratégie temps réel et de Civilization particulièrement ambitieux (d'où l'absence de date de sortie). Le jeu devrait couvrir une période allant de la découverte du feu aux premières colonies spatiales, soit 500 000 ans répartis en 12 époques. Si les combats occuperont une place prépondérante dans votre évolution (200 unités terrestres, aériennes, maritimes et spatiales), il sera possible de s'imposer par la religion ou le rayonnement culturel (merveilles à construire). Empire Earth s'annonce d'autant plus prometteur que la partie graphique est particulièrement soignée. ■



■ **ADIEU 3D ISOMÉTRIQUE** Pour une fois, nous aurons un véritable moteur 3D autorisant de puissants zooms.



Vos ennemis vont détester la précision de nos nouveaux joysticks.



SIXTH SENSE

Le joystick Sixth Sense est le plus précis et le plus confortable que vous ayez jamais utilisé. Il est conçu pour vous donner un avantage décisif sur vos ennemis. Il est compatible avec les jeux de stratégie, de simulation et de tir. Il est également compatible avec les jeux de rôle et les jeux de sport. Il est disponible en plusieurs versions, pour tous les goûts.



Microsoft



■ **GLOIRE À L'ISOMÉTRIQUE** Les graphistes ont opté pour de la 3D isométrique qui rappelle Age of Empires.

Dans la gueule du Dragon

Petit cours d'histoire asiatique avec Eidos.

L'éditeur anglais se propose en effet d'adapter le tameux roman chinois *Les Trois Royaumes de Luo Guanzhong* (votre livre de chevet, je n'en doute pas) en un jeu de stratégie-gestion. Un choix quelque peu surprenant, vu que leur expérience en ce domaine se limite à deux produits : l'immense *Conquest Earth* et le génial

Warzone 2100, mais il n'est jamais trop tard pour s'y mettre. Le *Destin du Dragon* vous permettra de revivre le conflit qui déchira la Chine en 184 avant J-C, suite à une révolution de paysans. À la tête de l'une des trois factions présentes, vous tenterez de réunifier le pays par la force bien entendu, mais aussi en exploitant vos

compétences diplomatiques afin de fédérer des alliés. Chaque royaume possède évidemment ses spécificités en terme d'unités, de bâtiments ou d'arbres de recherche, et les campagnes s'inscriront dans un contexte historique. Nous verrons dès le mois prochain si cela suffira pour faire de l'ombre à *Shogun Total War*. ■

La mort vous va si mal

Clive Barker se lance dans le jeu vidéo.

Les auteurs de romans semblent décidément très attirés par le monde ludique. Après les *Rainbow Six* de Tom Clancy et *Timeline* de Michael Chrichton, voici Clive Barker's *Undying*. Ce maître de l'horreur au cerveau torturé nous concocte pour cet hiver une histoire retorse et glaquie à souhait, se déroulant en 1923, dans un ancestral manoir irlandais. Une famille maudite dont il ne reste qu'un survivant, un enquêteur du surnaturel et une puissance occulte qui a passé avec succès sa maîtrise de mort vivant constituent la recette du prochain shoot 3D distribué par Electronic Arts. Cela s'annonce bien pire avec



■ **JE VAIS À L'HÔTEL** Tout droit sorti d'un roman de Poe ou de Lovecraft, le manoir des Covenants n'est pas très engageant.

d'horribles monstres que vous devrez combattre autant par des moyens conventionnels (armes à feu) que par la magie (16 sorts) et d'autres dont vous devrez sauver l'âme. Un sérieux concurrent pour *Evil Dead*. ■

Jeux de guerre

Ces soldats américains qui s'entraînent sur PC.

Après des rumeurs concernant l'entraînement de l'infanterie américaine sur *Delta Force 2*, on sait aujourd'hui que l'Académie militaire de West Point (la plus prestigieuse des États-Unis) a commandé 1 000 exemplaires de *Steel Beast*. Ce simulateur de tank (M1A1 Abrams et Leopard 2A4) hyper réaliste, dont aucune version n'est prévue pour la France, propose un conflit avec les armées de l'ex-pacte de Varsovie. Bonjour le paranoïa ! Un jour, on apprendra que non seulement le GIGN mais aussi l'IRA ou le FLNC s'entraînent sur *Counter-Strike*. D'un autre côté, s'ils pouvaient tous s'en contenter... ■





PRENDS
LE A
REVERS

JE SE
CHUVE

Vous avez déjà vu des commandes communiquer par écrit ?



Grâce à une jante conçue en 3D au pied du contrôle, le Sidewinder ActiveVoice permet de piloter à plusieurs en direction (équipe militaire, aventure) et de lancer ses commandes d'action via la reconnaissance vocale.

La tête au Carrey



■ JOYEUX NOËL À TOUS
Le Grinch est là pour
saboter les fêtes de fin
d'année sur vos PC !

Le cinéma ne suffit plus au Grinch.

Et c'est bien pour cela qu'il risque de venir salir nos belles machines. Le film avec Jim Carrey, sorti ce Noël, bénéficiera en effet d'une adaptation en jeu de plates-formes-réflexion 3D (pas de date annoncée pour la

France). Vous pourrez contrôler alternativement le monstre vert et son fidèle toutou, seul capable d'accéder à des zones spécifiques. Chaque niveau nécessitera que vous exécutiez plusieurs actions (voler des cadeaux, sonner des cloches, etc.) tout en déjouant l'attention de vos ennemis : des moutards dégoulinant de bonté ou encore des policiers peu compréhensifs. Heureusement,

vous disposerez, pour vous défendre, de super-sauts et surtout d'une haleine qui confère une nouvelle dimension à l'adjectif *félide*. Le Grinch saura-t-il se faire aimer ? ■



■ BON TOUTOU Le seul capable de supporter le Grinch est son chien-chien.

CAMPAGNE MEDIATIQUE

Bon, cela ne va pas redorer notre pléson de joueurs débiles assoiffés de sang mais les deux meilleures pubs du mois dernier versent dans le gore. Duf, on peut compter sur Disney pour sauver les apparences.

PUBLICITÉ LA PLUS GORE DE DÉCEMBRE

1 VIRGIN WORMS

La palme revient à Worms 17 pour la nouvelle version de son jeu Worms avec cet horrible lémbric extraït d'un pauvre bougre Allaz, un p'tit d'émou pour la route !



2 VIRGIN DINO CRISIS

Virgin s'adapte à l'esprit de leur survival horror, Dino Crisis 2. Reste à expliquer aux dinos le risque qu'ils encourrent en mangeant des humains morts à la vache folle.



PUBLICITÉ LA PLUS FOUILLE DE DÉCEMBRE

EIDOS

LES 102 DALMATIENS

Film et jeu, Disney Interactive marque le coup en diffusant simultanément une publicité et un concours. Pour gagner, il suffit de trouver le dalmatien sans tâche.



Moins cher que gratuit !

Freelander élargit ses activités en devenant développeur.

Rappelons le principe : le site (www.freelander.com) propose en téléchargement gratuit une multitude de logiciels ludiques, plus ou moins récents. C'est ainsi qu'on peut télécharger GTA ou Hidden & Dangerous. Le grand public pourra également se procurer des jeux de dames, d'échecs, etc. Mais Freelander ne s'arrête pas là et développe depuis peu ses propres produits. Halcyon Sun, par exemple, est un shoot



■ SIMPLE MAIS EFFICACE À défaut d'être hyper-détailé, Halcyon Sun est esthétiquement réussi.

spatial. Après un téléchargement de 7 Mo (contenant le moteur 3D), une nouvelle mission de 3 Mo est mise en ligne toutes les deux semaines. Si le jeu n'est pas une merveille graphique, il a l'avantage de tourner sur de petites configurations et d'offrir une maniabilité honnête. Supercross King s'inscrit, quant à lui, dans la lignée de Motocross Madness, avec des graphismes valant sans problème certains jeux vendus 150 francs. ■

Cinemaware ressuscite le légendaire Defender of the Crown.



■ **RÉFÉRENCE.** On reconnaît immédiatement l'affiliation au célèbre ancêtre.

Dans le genre lève-toi et marche, voici deux noms sortis d'outre-tombe. Cinemaware était en effet un développeur de jeux sur Amiga (où ça des cheveux blancs ?) ayant mal supporté la migration sur PC. Il signe aujourd'hui (ou plutôt au printemps 2002) son grand retour avec une réactualisation de l'un de ses produits phares de l'époque : Defender of The Crown. Cette nouvelle version

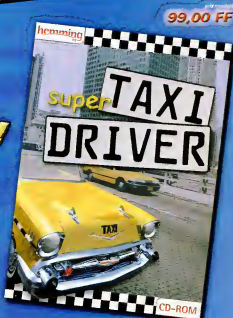
verra cependant son scénario quelque peu modifié, puisque l'on incarnera désormais Robin des Bois. Le but sera évidemment de délivrer Richard Cœur de Lion et de combattre la tyrannie du prince Jean. Les différentes phases de jeu demeurent par contre inchangées : batailles rangées, sièges de châteaux, joutes, espionnage et duels à l'épée pour délivrer la princesse Marianne qui fait rien qu'à se faire enlever (quelle maladroite !). La réalisation a évidemment été remise au goût du jour (bonjour monsieur 3D) et l'on attend de voir si ce jeu mythique n'a pas trop mal vieilli. ■

Robin sort des bois

hemming ag

**Seuls les
trouillards
freinent!**

***Vous ne prendrez
plus jamais le taxi
comme avant!***



■ **LE NAUTILUS** La célèbre automobile de capitaine Nemo imaginée par Jules Verne est l'origine de tous les jeux de



■ **POUR LE GRAND** Les monstres marins s'arrangent de leur façon.

Noyade interdite

Soldats itinérants

La guerre selon Bohemian et Codemasters.



■ **À VOS RANGS, FIXE !** Si la végétation laisse un peu à désirer, les soldats comme les bâtiments sont joliment représentés.

Décidément, les jeux cherchant à flatter votre ego surdimensionné de petit chef-aigri et revanchard sont très à la mode. Après Battlefield 1942 dont nous vous parlions le mois dernier, c'est **Opération Flashpoint** qui vous mettra à la tête d'un commando surentraîné, cette fois-ci en pleine guerre froide. Le jeu, en 3D objective ou subjective, se déroulera dans d'immenses zones mélangeant intérieurs urbains et extérieurs (type Delta Force). Accompagné de quelques hommes vous obéissant au doigt et à l'œil, vous devrez mener à bien une cinquantaine de missions (sabotage, destruction, protection, etc.) dans un environnement hyper-réaliste. L'une des grandes forces du jeu est de vous permettre de piloter n'importe quel véhicule rencontré en chemin : Jeep, tank, hélicoptère, bateau, avion, etc. Même si le moteur n'est pas à la pointe de la technologie, le jouabilité et les possibilités offertes par Flashpoint pourraient créer la surprise. Ouverture des hostilités en mars. ■

Fishtank nous emmène 20 000 lieues sous les mers.

Tiens, un jeu de combats sous-marins. On ne peut pas dire qu'il en sort souvent mais cela donne généralement de bons résultats. On se souviendra, la larve à l'œil (ou à l'œil mis ce satané oignon là, de Subwar 2050, Subculture ou encore Archimedian Dynasty. D'ailleurs, les auteurs de ce dernier reviennent sur le devant de l'aquarium avec **Aquanox**. En plein XXVII^e siècle, une expérience scientifique ayant mal tourné a obligé les hommes à se réfugier sous les mers. Malheureusement, ce même incident a ouvert de gigantesques failles, libérant d'antiques monstres marins. Dans la peau d'**Emerald Flint**, un mercenaire aux commandes de son submersible, vous chassez ces bestioles ainsi que les rebelles au régime en place. Grâce aux primes cumulées, vous pourrez améliorer votre engin et accepter des contrats de plus en plus risqués. Vu les images, cela s'annonce fort sympathique. ■

Rien ne se perd, tout se vend

Les élections américaines à l'origine d'une nouvelle e-économie.



Voilà qui est rassurant : à défaut de se servir convenablement d'un bulletin de vote, les Américains savent comment en tirer profit. Les fameux bulletins de l'État de Floride ont ainsi été mis aux enchères sur le site Internet e-bay sous forme de lots :

10 dollars les six ou 25 dollars pour les « papillons » envoyés par

la Poste. Profitant de l'engouement ainsi généré, un commerçant de l'Illinois propose sur le même site une offre incluant des machines à voter, des sous-main perforés et des stylets (40 dollars). Mais la palme revient clairement à un fûté de Boston ayant rassemblé les éditions de 75 quotidiens annonçant la victoire de George Bush Junior. Mise à prix : 3 500 dollars ! C'est bien américain, ça ! On nous propose une comédie gratuite mais on veut nous faire acheter des souvenirs en sortant. ■

PROBLEMES DENTAIRES ?





Un dernier conte

Arabian Nights mené à son terme.

Ce fameux clone (supérieur à l'original) de Prince of Persia 3D que nous avions testé il y a quelques mois est enfin terminé. Rappelons que son éditeur, Visiware, avait opté pour un mode de distribution original puisque, après un premier épisode gratuit largement distribué dans la presse, les suivants étaient téléchargeables sur le Net contre une modeste somme, à raison d'un par mois. Nous sommes heureux de constater que le projet a été mené à terme, le sixième et ultime chapitre étant enfin disponible. Cela démontre la viabilité de cette approche commerciale. Cependant, les connexions à haut débit restant encore peu nombreuses, nous profitons de l'occasion pour inclure le jeu complet dans nos CD et DVD, ce qui vous évitera d'avoir à le télécharger mais ne vous dispensera pas de payer pour en profiter. Avis aux amateurs. ■



■ **TOUJOURS VAILLANT** Bien qu'il date de plus de six mois, le moteur d'Arabian Nights tient encore et toujours la route.



■ **AU CHÔNAGE !** Bien que le moteur soit fonctionnel, impossible de jouer de l'intérêt de la partie avec le géant Kabuto.

Géant vit mais...

Planet Moon joue les prolongations.

C'était trop beau pour être vrai : Giants était arrivé dans sa version test à la rédaction et Thomas, après quelques coups de clavier bien placés, parvenait à se lancer tranquillement dans le test. Malheureusement, nous (et Virgin) avons découvert à notre grand dam qu'un tiers du jeu était impraticable. Pour être précis, toute la partie concernant le géant Kabuto est inachevée : pas de tutorial, pas d'objectifs, etc. Bref, impossible de jouer et donc de noter sérieusement l'intérêt global du produit. Bien que la sortie soit toujours prévue pour la mi-janvier, nous avons décidé de reporter le test au mois prochain. Aussi, même si cela s'annonce vraiment bon, nous vous conseillons de patienter un peu. ■

LE GADGET DU MOIS

En tracteur Simone

Attention, travaux dangereux !

On le sait, les fans de simulation s'achètent parfois des équipements hallucinants pour jouer à leurs jeux favoris : des volants de deux kilos, des kits aviation avec manette de gaz et palonnier mais depuis peu, les choses empirent. On se moquait de nos voisins consoleux en train de danser sur leur tapis, de titiller le moulinet de leur canne à pêche et de remuer des maracas en rythme (enfin, d'essayer), en avait tort. C'est bien sur PC qu'a débarqué le kit Clavier Construction et Mon Super Chantier. Pour peu qu'une tate ait la bonne idée de l'acheter (environ 300 francs), vous verrez donc votre gamin coller ce monstrueux truc jaune sur votre tréte clavier et s'escrimer à faire fonctionner des camions,



■ **ŒUVRE D'ART** C'est sûr, cela donne tout du sens à un autre look à votre clavier.

des grues ou autres pelleuses de chantier. Mais où vont-

ils chercher tout ça ? M'enfin, il faut

au moins reconnaître que malgré le terrible rhume dont souffre le gamin vous donnant des instructions, le jeu en 3D n'est pas si mal fichu et tiendra votre moutard occupé un moment. À quand la version tondeuse à gazon ? ■

Pour connaître la liste des partenaires iiyama et avoir plus d'informations :
Tél : 01 69 41 43 00 - Fax : 01 69 41 00 82
* prix approximatifs en fonction des configurations. Les prix peuvent varier en fonction de la disponibilité des produits.
www.iiyama.fr



Si vous recherchez la perfection.
Gamme Diamondtron[®] Natural Flat IIYAMA : la voie est toute tracée.



19" - A3002MT
Nouveau design
1600 x 1440 @ 75Hz
Hub USB multimedia
3 600 F HT*



17" - A7005MT
1600 x 1200 @ 69Hz
2 100 F HT*

17" - A7002MT
1600 x 1200 @ 75Hz
2 300 F HT*



19" - MA001U
1600 x 1200 @ 75Hz
3 600 F HT*

22" - A301MT
2048 x 1536 @ 42Hz
6 000 F HT*



3-HS
Option Hub USB multimedia
pour moniteurs CRT
700 F HT*

Et pour toucher au but IIYAMA
a associé sa culture du moniteur
au top de la technologie actuelle.
Tube Diamondtron[®] Natural Flat
pour un affichage vraiment lumi-
neux, plus contrasté et plus net,
surface parfaitement plane pour
supprimer tous les reflets, design
élaboré. IIYAMA est aujourd'hui
la ligne pure à suivre en toute
quiétude pour qui veut s'élever.

ENTREZ DANS
L'UNIVERS
IIYAMA
www.iiyama.fr



POURQUOI S'EN PRIVER ?

Saviez-vous résoudre l'énigme du Sphinx ?

Égypte 2 va devoir faire face à un concurrent de poids en la personne de *Riddle of the Sphinx*, un jeu d'aventure axé sur les mystères de la Grande Pyramide de Gizeh. L'époque sera cependant contemporaine et le joueur incarnera l'ami de Sir Gil Blythe Geoffrey, un scientifique mort dans d'étranges circonstances (une malédiction ?). Celui-ci était parvenu à décrypter l'énigme du Sphinx et vous devrez en faire autant pour comprendre ce qu'il s'est passé. Le moteur utilisant des panoramas à 360 degrés en QuickTime VR ne devrait pas désorienter les habitués de l'Omni 3D. Les graphismes s'avèrent sublimes et la reconstitution des monuments particulièrement fidèle. Reste à savoir ce que vaudront les puzzles et si le jeu prévu pour le mois prochain aux États-Unis atteindra la France. ■

Guerre d'Égypte



■ UN PEU D'AIR Toute l'aventure se déroule à l'intérieur de la Grande Pyramide, excepté quelques scènes.

Les mauvais comptes...

Petit cours de calcul avec France Télécom.



On se demande parfois si France Télécom ne prend pas ses clients (nous en l'occurrence) pour des ramollis du bulbe mononeuronaux.

À la lumière des nouveaux coûts de communication imposés par l'opérateur, la réponse est indéniablement : oui ! Afin de compenser (ce mot

cache décidément des significations insoupçonnées) une augmentation de l'abonnement téléphonique, France Télécom nous informe d'une (prétendue) baisse de tarif : 0,22 F TTC au lieu de 0,28 F TTC la minute en heures pleines au-delà du crédit temps et 0,12 F TTC au lieu de 0,14 F TTC la minute en heures creuses au-delà du crédit temps. Le problème, c'est que le crédit temps passe de 74 centimes les trois minutes à 60 centimes la minute. Résultat : les communications inférieures à une minute et supérieures à 8 mn diminuent mais pour le reste, c'est une augmentation avec des pics respectifs de 40 % et 24 % pour les appels de trois et quatre minutes, soit le temps moyen d'un appel à un ami ou d'une connexion au Net pour récupérer vos mails. Tendez l'autre joue. ■

Trophées Etaina

Et les vainqueurs sont...



■ WE ARE THE CHAMPIONS 350 compagnies nominées et seulement 16 élus. Il y a de quoi être fier d'en faire partie.

C'est le 24 novembre dernier à Berlin qu'a eu lieu la cérémonie Etaina 2000 visant à récompenser les meilleurs jeux vidéo consoles et PC confondus d'après un référendum européen organisé par Gameplay et Computec (groupe de presse dont Gen4 PC fait partie). Voici donc les prix obtenus par les jeux PC sur les 16 catégories. Meilleurs graphismes : Heavy Metal FAKK 2, meilleur jeu on-line : Everquest, meilleur jeu de rôle : Diablo II, meilleure simulation : Gunship I, meilleur jeu de stratégie : Age of Kings, design le plus innovant : Les Sims et enfin, meilleur jeu d'action ainsi que meilleur jeu toutes catégories : Deus Ex. On ne dira pas le contraire. ■

MANQUE
DE FER ?





■ ESSAYE ENCORE Les puzzles vous obligent à assimiler la technologie alias de vos révisaires.

Walking on the moon

Gathering of Developers, les nouveaux dieux de l'aventure ?

L'éditeur GOD (Gathering Of Developers) se lancera à son tour dans le genre aventure avec *The Ward*, prévu pour début 2001. Le jeu nous contera les mésaventures d'une équipe d'astronautes qui, lors d'une mission sur la lune, se fait attaquer puis enlève par des extraterrestres. Captifs d'un gigantesque vaisseau alien, ils devront mettre en commun leurs ressources (et les vôtres) afin de s'échapper et de regagner la Terre. Un scénario qui n'est pas sans rappeler celui de *The Dig*, sorti chez LucasArts il y a quelques années (ah, l'époque des jeux d'aventure à la Lucas...). On retrouvera d'ailleurs une interface similaire avec des objets à ramasser et à combiner pour progresser. Le genre reprendrait-il du poil de la bête ? ■

Piège en eaux troubles

Rage attaque Ground Control par la mer... Les fourbes !

Et le double effet *Rage*, on le connaît bien : d'abord il vous fait baver abondamment devant des écrans incroyablement sublimes, ensuite il vous fait trapper violemment votre clavier devant une jouabilité incroyablement exaspérante. Mais cette fois-ci, le développeur britannique semble décidé à rectifier le tir avec *Hestiles Waters*. En développement depuis plus de trois ans (et prévu pour mars), ce jeu de stratégie temps réel, doté d'un moteur 3D impressionnant, nous fera participer à un conflit futuriste. Alors que la Terre vit enfin une période de paix où les peuples se sont unis en une seule nation, de vieux financiers aigris tentent de faire ressurgir une période d'instabilité favorable à leurs activités et pour cela, ils déclenchent une guerre. Le seul moyen de se défendre réside en un porte-avions doté d'une usine nano-technologique capable de produire de nombreuses unités aériennes, terrestres et maritimes. C'est évidemment vous qui en héritez. Bon courage. ■



■ TANK À TOUT DÉTRUIRE... Autant que ce soit vous ! Merci Rage.

LE MOIS PROCHAIN



■ NO ONE LIVES FOREVER

SANS COMMENTAIRE...

Nous nous sommes rabattus sur la légende de Romain Montagnac (76) ce mois-ci (vous avez manqué d'imagination...). Pour légèrer l'image du mois prochain, envoyez vos réponses :

- par e-mail : teignard@computer-media.fr
 - par courrier à : Computer-media France, 261 rue de Paris - Immeuble Le Méliès 93556 Montreuil Cedex.
- Bonne chance ! ■

LA LÉGENDE DU MOIS



■ LES PRATIQUES DE LA MAISON BLANCHE. Voilà comment le nouveau président des États-Unis traite ses stagiaires.

Apprends
à jouer à Magic,
c'est hyper simple !



Magic: L'Assemblée, le célèbre jeu de cartes à jouer et à collectionner qui va révéler ton sens de la stratégie, lance une version hyper complète.

Tu aimes l'univers du fantastique,

tu aimes le multimédia et la compétition,

tu aimes apprendre rapidement,

alors ce produit est fait pour toi : **1 CD-Rom de démonstration**, 2 jeux prêts à l'emploi, 1 explication progressive de leur pratique et 1 livret de règles, ...

Tout y est pour te mesurer immédiatement à un adversaire.



Que feras-tu après ?

Tu seras peut-être, demain, l'un des 400.000 joueurs évoluant dans "L'Organized Play Wizards of the Coast" et qui sillonnent le monde pour imposer leur maîtrise, leurs stratégies et leurs cartes...

Es-tu prêt ?

Pour tout savoir : www.wizards.com/france
Service Consommateurs : custserv-fr@wizards.com

01 43 96 35 65

MAGIC
L'Assemblée®



Magic: L'Assemblée et WIZARDS OF THE COAST sont des marques déposées et la propriété de Wizards of the Coast, Inc. © 2000 Wizards



Arabian

le premier jeu i

**7 épisodes disponibles
sur le CD / DVD Gen4.**



Nights

vidéo en épisodes



à suivre...

39,50 frs par épisode ou 149 frs les 7

serialgame.com



Hit Gen4 PC

SCORE GAMES
 MAGASIN

En association avec les magasins Score Games, voici les 20 meilleures ventes du mois de novembre ainsi que le hit de la rédaction dans les catégories Stratégie, Action et Rôle-aventure.

1 Baldur's Gate II

• Interplay • jeu de rôle

Après des mois d'attente, le meilleur des jeux de rôle revient enfin et tout le monde se jette dessus. Des graphismes magnifiques, les scénarios captivants ainsi qu'une durée de vie incalculable devraient satisfaire tous les amateurs du genre.



2 L'Entraîneur 2000/2001

• Eidos • gestion de club de foot

Ce jeu de gestion de club de foot est extrêmement complet et bénéficie d'une réputation agitée. Avant même les performances de l'équipe de France, qui transparaissent dans certains joueurs pour les joueurs du jeu.



Fifa 2001

• Electronic Arts • sport

Come ça change, E.A. Sport revient avec une version actualisée encore plus belle, encore plus jouable et les fans de foot se rattrapent sur cette saison sûre pour leur club d'intérêt.



Alerte rouge 2

• Electronic Arts • stratégie

La stratégie temps réel dans la forme la plus classique (3D) revient enfin à son état d'origine. Nouveaux scénarios, nouvelles unités et un mode Multi-jeu riche pour Alerte rouge 2.



Sudden Strike

• Focus Marketing • stratégie

Bien qu'il soit en temps réel, sa profondeur, sa richesse et son grand réalisme classent Sudden Strike dans la catégorie des wargames. Et vous savez ça !



Midtown Madness 2

• Microsoft • course

Même si on propose que deux nouveaux sillons soient créés en simulation temps réel, dans et hors d'axe de véhicules, Midtown Madness 2 reste incroyablement fun à jouer.



Ça vous change la vie

• Electronic Arts • jeu de rôle

Vivre une autre vie dans un monde parallèle plus réaliste ou plus fantastique, c'est le jeu de rôle de la vie. Ça vous change la vie.



Tony Hawk Pro Skater 2

• Activision • simulation de skate

Après avoir fait choc chez les skateurs, c'est le jeu de rôle de la vie. Ça vous change la vie.



A.O.E. II: The Conquerors

• Microsoft • stratégie - gestion

Les ports de la nouvelle version d'A.O.E. II sont agités de conflits. Nouveaux scénarios, nouvelles campagnes, nouvelles unités, tout est là pour vous.



Crimson Skies

• Microsoft • shoot 3D

Si vous trouvez Combat Flight Simulator 2 trop réaliste, Crimson Skies est pour vous. Avions d'attaque, prise en main simplifiée, scénario d'histoire de 40 minutes. Ça fait bon.



Escape from Monkey Island

• Ubi Soft • aventure

Les aventures de Guybrush sont toujours aussi belles et intéressantes, vous devriez déjà l'avoir.



Deus Ex

• Eidos • aventure-action

Mélange parfait de aventure, de rôle et d'action, Deus Ex est le jeu de l'année.



Homeworld: Cataclysm

• Sierra • stratégie temps réel

De la stratégie dans l'espace, beau, solide, riche, envoiement. Les déplacements 3D vous émerveilleront.



Rainbow Six: Covert Operation

• Ubisoft • action-tactique

Depuis des missions tactiques à la limite de votre contrôle. Un scénario très riche pour les fans.



Swat 3 Elite Edition

• Sierra • action-tactique

Cette édition de Swat 3 dispose enfin d'un mode Multi-joueur. Que demande le peuple ?



LMF Manager 2001

• Electronic Arts • gestion

Un jeu de gestion de club sportif qui a du mal à s'adapter aux L1 et L2.



Tournoi (best of)

• GT Interactive • shoot 3D

Un des derniers du shoot 3D Multi-joueur. Cette version est encore améliorée.



Driver

• GT Interactive • course

Le folle des courses poursuit à la Stratos et Hurst vous reprend. Tout niveau pour Driver.



Terri Raider V

• Eidos • aventure-action

Une aventure d'exploration de la Terre. Un jeu de rôle de la vie. Ça vous change la vie.



LÉGENDE

Position du club de foot

Position actuelle

Mouvement

En hausse

En baisse

SOURCES

Le hit des ventes

Le hit des ventes

Le hit des ventes

Le hit des ventes

Le hit des ventes

Le hit des ventes

Le hit des ventes

Le hit des ventes

Le hit des ventes

Le hit des ventes

Le hit des ventes

Le hit des ventes

Le hit des ventes

Le hit des ventes

Le hit des ventes

HIT Rédaction

Stratégie



Après les grosses sorties des mois précédents, les choses se calment. Même si Kingdom Under Fire s'est avéré être sympathique, il n'est pas classique pour vous en parler. Les cinq rats de la stratégie.



1 **Project IG** • Eidos
 2 **Ne One Line Forever** • E.A.
 3 **Hitman** • Eidos
 4 **Crimson Skies** • Microsoft
 5 **Elite Force** • Activision

Avec Project IG, nous avons enfin trouvé le compromis idéal entre action et stratégie. Quant à Ne One Line Forever, il s'agit du meilleur jeu de la série qui nous a permis de passer à bon entendeur.

HIT Rédaction

Rôle-aventure



1 **Deus Ex** • Eidos
 2 **Dark II** • Blizzard
 3 **Baldur's Gate II** • Virgin
 4 **Escape from Monkey...** • Ubi Soft
 5 **Shrapnel** • Ubi Soft

Les fans d'aventure auront eu coup de cœur pour deux excellents profils de personnages per leur humour décalé et leur univers différent. Escape from Monkey Island et maintenant Shrapnel.

Arabian Nights

Le 1er jeu vidéo en épisodes

SerialGame et Gen4 vous offrent la possibilité de jouer à Arabian Nights 1er jeu vidéo exclusivement réalisé en épisodes.

Installer à partir du CD-ROM / DVD-ROM Gen4 l'ensemble d'Arabian Nights, magnifique jeu d'aventure/action qui vous transportera dans les mystérieuses et exotiques nuits d'Akhaba et à la recherche des cinq princesses du Royaume.

Comment jouer ?

- 1 Installer l'épisode 1 "La lettre de Méliès" à partir du CD-ROM / DVD-ROM Gen4.
- 2 Aller sur le site www.gen4pc.com, dans la rubrique Arabian Nights ou directement sur www.serialgame.com afin d'acheter la clé* qui vous permettra de jouer aux épisodes payants.
(Pour cela, suivre la procédure d'achat classique).
- 3 Installer les épisodes que vous avez achetés directement à partir du CD-ROM / DVD-ROM Gen4.
- 4 Déverrouiller les épisodes correspondants avec la clé* achetée.
(dans le menu, "chargez jeu" puis "chargez épisode").

Attention :

- * Pour obtenir cette clé, vous devez installer l'épisode 1 sur votre ordinateur puis relever le code qui se trouve dans la partie "découvrir la suite" du menu principal du jeu.
- Le code différencie les minuscules et les majuscules, il faut donc bien faire attention à ces derniers lorsque vous êtes amené à le noter ou à le communiquer sur nos sites.

Cinéma - DVD
en 13 p

Le Triangle secret



Deuxième épisode de cette saga où l'on suit le périple d'un chercheur en quête d'un évangile perdu qui remettrait en cause les fondements du christianisme ! On comprend que ça intéresse du monde. Rythmé et mêlant suspense contemporain et dé mêlés historiques, cette série à la Umberto Eco affirme de plus en plus le sérieux de sa démarche.

On regrettera peut-être que le dessin de la partie contemporaine manque de personnalité.

Éric Rohmer
Échec - env. 70 p

Le Roman de Malemort

Une jeune fille et un écuyer toujours en quête de leurs mentors : respectivement une maman et un chevalier, enlevés



par un inquisiteur très énervé ! Le fracas des épées, les donjons obscurs, les vieilles histoires et la présence étonnante d'un vampire rythment un récit trépidant, graphiquement très réussi.

Éditions Secours
env. 250 p

Le Royaume des ombres

Cette campagne pour L'Appel de Cthulhu conduira les joueurs sur la piste d'un mystérieux culte de goules. Cimetières, mangeurs de morts, profanations de sépultures : le ton est donné.



Attention, l'enquête est cauchemardesque mais aussi ardue, donc destinée à des joueurs aguerris ! Ambiance garantie, donc !

Hors-sujet

UNE ACTUALITÉ SUR MULTIPLES SUPPORTS (DVD, CINÉMA, LIVRES, BANDES DESSINÉES, JEUX, ETC.) DE PRODUITS QUI, COMME LE JEU VIDÉO, ABORDENT L'IMAGINAIRE SOUS TOUTES SES FORMES.



DVD Taxi 2

Le divertissement familial bon enfant revient en DVD. Une suite toujours aussi cartoon, animée par des comédiens sympathiques et rythmée par des situations toujours abracadabrantes. Des gags pas toujours originaux, mais un indéniable sens du rythme et une bonne humeur communicative.

LES BONUS Un vrai making of d'une dizaine de minutes dans lequel on assiste à la préparation de pas mal de scènes, des bandes-annonces, des filmographies

et un bonus caché : la montée des marches à Cannes. Une image lumineuse et un son DTS

bien réparti assurent un visionnage confortable.

■ Réal. : Gérard Krawczyk ■ TFI Vidéo ■ zone 2 ■ son : 5.1 et DTS, français ■ sous-titres : français ■ 1h25 - env. 180 F

American Beauty



Lorsqu'un quadragénaire encroûté dans une vie trop pépère réalise qu'il est passé à côté de sa vie et décide de tout envoyer balader...

Un film jubilatoire dans lequel Kevin Spacey et une équipe d'acteurs en forme animent une cuisante étude de mœurs. Cette satire d'une société américaine superficielle, aux apparences de fable moderne, est une réussite.

LES BONUS On espérait mieux que la petite « featurette » dans laquelle l'équipe du film fait de la promo entre deux extraits. Heureusement, le commentaire audio de Sam Mendes est intéressant. Image et son, quant à eux, sont convaincants.

■ Réal. : Sam Mendes ■ Dreamworks ■ zone 2 ■ son CD 5.1, anglais, français ■ sous-titres : français ■ env. 180 F





DVD

Les Rois du désert

Comment, après la guerre du Golfe, une joyeuse bande de soldats roubards vont devenir (en croyant s'enrichir crapuleusement) des libérateurs involontaires. Ou la transformation de voleurs en héros providentiels ! Rythmée et plus subtile qu'elle n'en a l'air, cette comédie dramatique sur fond de guerre s'avère stylisée et très amusante.

LES BONUS Des bonus exemplaires ! Un vrai making of, des commentaires audio instructifs, une liste des décors, une chronique vidéo du tournage filmée par le réalisateur (!), des scènes coupées, des interviews, des photos, des bandes-annonces, des... N'en jetez plus ! ■ M4 : GQ, Russie ■ Warner ■ zone 2 ■ son : DD 5.1 ■ sous-titres : anglais, français ■ 1h49 ■ env. 200 F



Fight Club

Control repeat : le 404e paradis, ceux... ! Ne vous tenez pas tranquilles, voici un film à la fois basculant et à la fois... Charles V. H. Remon... ! Un film qui vous emmène dans un monde où tout est possible, où tout est permis, où tout est... En effet, dans ce film, tout est possible, tout est permis, tout est... (répétition, etc.), David Fincher signe un film d'apocalypse, remarquablement efficace.

LES BONUS Une véritable avalanche : des scènes coupées bien sûr, mais surtout, un making of incroyablement détaillé, découpé en dizaines de séquences montrant tous les aspects du film : répétitions, effets spéciaux, réalisation. On voit toute l'œuvre à l'œuvre et c'est plutôt intéressant. Ajoutez à cela une qualité d'image et un son 5.1 qui dépasse tout !

■ Réal. : David Fincher ■ PVC Vidéo ■ zone 2 ■ son : DD 5.1, anglais, français ■ sous-titres : français, anglais ■ env. 200 F

J.-C. Carrière et J. Gervais
Targem - env. 70 F

Blacksad



Il n'est pas fréquent de se prendre une baffre en découvrant une BD ! C'est bel et bien le cas avec *Blacksad*, qui propose les dessins les plus magnifiques de cette année et un concept amusant : tous les personnages ont des têtes d'animaux jamais choisies au hasard. L'histoire est un polar années 50 qu'on aurait aimé plus inattendue. Si tel avait été le cas, *Blacksad* aurait été un chef-d'œuvre. Il ne faut pas passer à côté.

Son Musée et France
Bédels - env. 70 F

Largo Winch



Lorsque le meilleur ami de Largo devient vedette d'une série défilée, il y a forcément angoisse sous roche. Qui donc cette fois en veut au milliardaire ? Renouant avec le thriller financier qui a donné ses lettres d'or à la série, les auteurs signent une histoire trépidante en deux albums dont on attend déjà la suite !

Next edition
env. 250 F

Friends



Les fans se souviennent de l'épisode dans lequel les filles perdent leur appartement après leur défaite à un jeu inventé par Ross... Eh bien ce jeu, le voilà ! Conseillé aux amis de longue date, c'est l'occasion de partager des soirées agitées et de sacrés fous rires ! Simple et drôle.

Pour info

- DÉVELOPPEUR Bitmap Brothers
- DÉVELOPPEUR Libi Soft
- GENRE stratégie temps réel
- SORTIE mars 2001

LES ROIS

Z : Steel Soldiers

La stratégie temps réel de A à Z.

DU DÉSERT

Sorti en 1996, Z avait marqué les mémoires, mais, depuis, on avait quelque peu perdu de vue les Bitmap Brothers, les faux frères les plus célèbres de l'histoire du jeu vidéo. Après quatre ans d'un silence presque absolu, ils nous reviennent avec la suite de Z :

Steel Soldiers. 3D de luxe, scénario bétonné, robots décapés, équipe passionnée, l'équipe de Bitmap n'a rien négligé pour faire son retour en tenture (militaire, bien sûr). Paré à l'assaut, soldat ? Ce va faire mal !



■ **PIEDS NICKELÉS** Les soldats-robots ne sont pas des intellectuels, ils sont efficaces et disciplinés.



BIOTECHNIQUE. Les Bitmap Brothers n'ont pas hésité sur les effets. Les explosions sont vraiment spectaculaires.

Pour ceux qui n'auraient acheté leur PC que récemment, rappelons que Z, jeu de stratégie en 2D sans trône, déclencha en son temps les passions des hardcore gamers. Il eut le redoutable privilège d'être de ces rares jeux à ne susciter que deux types de réactions : amour absolu ou mépris total. Sorti juste après Warcraft II, il n'avait comme point commun avec le hit de Blizzard que son ambition, et, à la rigueur, son humour (les soldats étant tous des robots un rien débiles, commandés par une sorte de Rambo mécanique amateur de cigares). Z fut l'un des premiers jeux de stratégie en temps réel à faire l'impasse sur la collecte de ressources pour recentrer toute l'attention du joueur sur la stratégie proprement dite. Un choix qui n'avait pas plu à tout le monde, pas plus que les graphismes, jugés un peu pauvres, juste après les orcs de Warcraft. L'impécho que Z s'était vendu à quelques centaines de milliers d'exemplaires, et fut l'un des premiers jeux de stratégie à déclencher une petite folie en Multijoueur. La quasi-disparition de Bitmap Brothers, depuis lors, n'en est que plus étonnante. Qu'ont-ils bien pu faire en

Pour une fois, la 3D ne sera pas qu'un simple gadget.

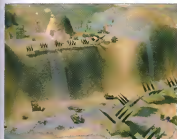
quatre ans ? Dépensé les royalties de Z au bord d'une piscine tropicale ? Perdu leur argent dans un casino monégasque, ou au bras de créatures aussi blondes que vénales ? Eh bien non. Aussi étonnant que cela puisse paraître, pendant toutes ces années, l'équipe de Bitmap Brothers travaillait ! Et à quoi ? À un nouveau Z, bien sûr ! Baptisé Z : Steel Soldiers (ça sonne toujours mieux que ZZ...), il met à nouveau en scène l'inénarrable Commandant Zed et sa bande de débiles métalliques, aux prises avec un nouvel ennemi, intellectuellement guère mieux loti qu'eux-mêmes. Tout part d'un malentendu : la paix à peine signée, deux « hommes » (enfin, deux robots...) de Zed abattent un appareil

Cow-boy galonné

INCROYABLE ! Le capitaine Zed est inspiré d'un personnage de chair et de sang.



Les cinéphiles qui ne connaissent pas Z risquent de trouver le robot caractériel, qui commande les troupes des Bitmap Bros, un rien familier. Et pour cause : c'est presque un décalque du personnage mythique incarné par Robert Duval dans Apocalypse Now. Mais non, vous n'avez pas pu l'oublier. Ce capitaine cinqué, chapeau de cow-boy vissé sur le crâne et cigare au bec (bon, pas sur cette photo, d'accord...), qui ne bronche pas quand un obus éclate à ses pieds et fait chager ses hélicos sur Le Chevauchée des Walkyries Autoritaire, pas de doute, les Bitmap l'ont robotisé !



MONTAGNES RUSSES. Le relief ne devrait pas être la seulement sur le plus joli : c'est ici un élément de stratégie déterminant.



■ PROFUSION Les Bitmap Brothers nous promettent 30 unités différentes, toutes utiles et précieuses.

adverse, ce qui a pour conséquence immédiate de faire repartir les hostilités de plus belle. Zod est convoqué devant la cour martiale, mais avant d'être ignominieusement dégradé, il décide d'aller récupérer les deux fauteurs de troubles. Ce qui va lui permettre de découvrir que l'appareil abattu n'était pas aussi innocent que cela, et que ce conflit tombe à point pour dissimuler un sale petit secret... Ce qui frappe immédiatement quand on joue à Steel Soldiers, c'est l'excellence de la 3D. Alors que celle-ci est en train de devenir le nouveau lieu commun à la mode en matière de stratégie, dans Steel Soldiers, elle n'a rien d'un gadget. Rappelant quelque peu Warzone 2100, jeu aussi novateur qu'injustement boudé par le public,

Steel Soldiers recentre le jeu sur la stratégie plus que sur la récolte de ressources.

elle permet une liberté de mouvement totale sur le terrain des hostilités - zoom avant, arrière, scrolling, pirouette à 180°, bref, tout ce qu'il faut pour être un vrai commandant en chef, toujours au courant de la moindre attaque, de la plus petite escarmouche. On pense aussi, par moments, à Ground Control. Pour la beauté fluide des décors, bien sûr, mais aussi pour le resserrément des objectifs de jeu autour de la tactique pure et simple.

Crédit est mort pendu

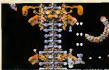
En effet, si l'aspect ressources n'a pas été totalement évacué comme dans Ground Control, il a été, d'une certaine façon, réduit à sa plus simple expression. À l'instar du premier Z, on se trouve sur un territoire aux frontières bien délimitées, entre vous (en bleu sur la carte stratégique) et votre adversaire (en rouge). Pour obtenir des crédits, qui vous permettront de bâtir vos usines et de développer des robots-soldats ou



■ CAMBRIOLÉ Il sera beaucoup plus intéressant de s'emparer des bâtiments ennemis que de les détruire bêtement, alors méditez vos ardoirs belliqueuses.

Bitmap, vie et œuvre

ROCK STARS Qui sont vraiment les Bitmap Brothers ?



À la fin des années 80, les Bitmap Brothers étaient ce qu'on rapprochait le plus de stars dans le monde du jeu vidéo. Plus frères du tout, les trois membres fondateurs du groupe - pardon, de la société - étaient Steve Kelly, Mike Montgomery et Eric Matthews, toujours présents et très actifs aujourd'hui, ce qui est plus qu'exceptionnel. Ils furent starisés grâce à Xenon, un shoot vite devenu légendaire, développé sur Amiga en 1988. Le succès continua sans faille avec Speedball, Chaos Engine 1 et 2 et surtout Z, qui causa un grand choc dans les pays du Nord. En dehors de Z, ils développent une suite à Speedball : les fans se frottent les mains.

Q&R

STEVE WHITTLE
Chef de projet

Qu'est-ce qui différencie Steel Soldiers de Z ?

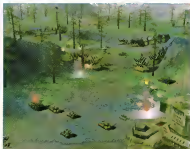
Presque tout, à part l'esprit, et notre volonté de créer le meilleur jeu de stratégie possible avec les moyens du moment. Steel Soldiers est surtout plus sérieux. Rien n'est aussi... ah les graphismes, les effets sonores, les animations... Tout ce que nous avons imaginé est entièrement au service du jeu et pas pour faire bien. Et je considère que l'intelligence artificielle est la meilleure du monde dans un jeu de stratégie.

Quel est cet esprit de Steel Soldiers ?

L'action à tout prix ! Il n'y a pas de véritable recherche de ressources, les combats vont être incessants. Nous voulons qu'il soit impossible de jouer en défense comme c'est trop souvent le cas. Action, explosions, réflexion, tout va aller très vite. Nous avons pensé quatre ans sur le thème, et nous en sommes extrêmement fiers.

Les unités ennemies ressemblent beaucoup à celles du capitaine Zed. Ce sont les mêmes ?

Oui. Ce n'est pas par paresse mais nous avons dépensé beaucoup d'énergie pour créer 30 unités totalement différentes et hautes voiles au jeu. En imaginant 30 autres pour l'ennemi aurait été une perte de temps inutile.



■ **ANTI-ECOLO** Attention amis de la nature, les arbres risquent de souffrir de ce conflit... Alors soyez cléments.

amènera un sourire sur les lèvres de tout habitué du genre, il nous a été impossible, pendant tout le temps que dura la démonstration, de mettre le déplacement des unités en défaut. Non seulement les soldats ne se laissent pas bêtement coincer par le relief, mais il semble que, comme l'affirment les développeurs, ils essaient de choisir le chemin le moins dangereux pour se rendre au point que vous leur avez fixé. Et n'oublions pas que Z nous permettra de visiter cinq planètes différentes, gèrera les intempéries, et que le terrain y sera actif : volcans en éruption, rivières rapides. Enfin, ce qui tend à nous rendre extrêmement optimistes, c'est que rarement on aura vu une société de développement dont chaque membre, de la standardiste au producteur en passant par les artistes 3D, débordent à ce point d'amour pour le bébé à naître. Et pas cet enthousiasme commercial et un rien forcé auquel nous sommes habitués. Un vrai bel enthousiasme sincère, qui rassure sur l'avenir de Z : Steel Soldiers - et par ricochet, celui des fans de stratégie. ■

- Rémy Gouvez

ingénieurs, il vous suffira, au lieu de lancer partout une armada de véhicules collecteurs de ressources fragiles et imprudents, de vous emparer du territoire adverse. Ainsi, le vainqueur final sera celui qui se sera emparé de tout le terrain au lieu de celui qui aura tout cassé chez l'ennemi. Ce mode de victoire étant généralement réservé à des jeux au tour par tour. D'autant que tout casser n'est pas forcément une bonne idée, puisque, comme dans le premier Z, il sera fortement conseillé de s'emparer des bâtiments ennemis au lieu de faire tout piler comme le premier G.I. venu. Autre nouvelle qui



■ **EN AVANT !** Attention à ne pas vous laisser emporter par la fièvre constructrice. Dans Steel Soldiers, il faut attaquer ou mourir. Mais rassurez-vous, en Multi, le rush ne devrait pas être viable non plus. Merci, les Bâtimag !

Ascension

Mafia

Tentez de gravir les échelons du crime.

Plus info

- EDITEUR: Take-Two Int.
- DÉVELOPPEUR: Illusion Software
- GENRE: aventure-action
- SORTIE: avril

Pendant que le monde attend le zoo de Peter Molyneux, les militaires de Valve et les aliens de Microsoft, le studio tchèque, Illusion Software, prépare un jeu hybride plus que prometteur, avec des vrais morceaux de scénario dedans et un beau moteur pour faire joli.

mortelle



Q&R

DANIEL VAVRA

Chef de projet

D'où venez-vous l'idée de Mafia?

D'une manière générale, j'ai aimé pas trop les jeux PC, que je trouve trop basiques. J'avais envie de faire quelque chose de différent. Alors j'ai écrit le scénario de Mafia. J'ai toujours beaucoup aimé cette époque, j'ai vu des documentaires, j'ai vu des films de gangsters, écoute de la musique... J'ai aussi beaucoup lu.

Quelle est la durée de vie du jeu?

Une bonne vingtaine d'heures je pense. Le système de sauvegarde sera automatique. On ne pourra pas sauvegarder quand on veut mais le jeu s'en chargera seul, à chaque fois qu'une action importante aura été accomplie.

Qu'en est-il du mode Multijoueur?

Nous commençons à travailler dessus. Nous avons conçu les cartes pour qu'il y ait des points de record, comme dans Counter Strike. On pourra également faire des courses de voitures dans la ville.

Imaginez... un carrefour perdu au beau milieu de la Seine-Saint-Denis, la nuit dans le froid. En face, un jardiland. Au loin des cités et du béton. Vous avancez maintenant vers le supermarché de l'outil vert. Une fois passé la double porte vitrée, des tondeuses à gazon et autres outils sont entreposés. Que faire ? Entrer et acheter un arrosoir ? Non ! Prendre le petit escalier sur la droite et visiter l'atelier de développement d'un jeu au risque de faire beaucoup parler de lui !

(Il préfère de loin les jeux console et vénère Metal Gear Solid), il commence à écrire un scénario peu après la fin de *Hidden & Dangerous*. Peu de concurrents, une époque très intéressante à rendre graphiquement, un titre accrocheur, *Illusion* et *Take-two* int. tombent d'accord : ce sera leur prochain jeu.

Dans *Mafia*, vous incarnez Tony, un chauffeur de taxi italien, émigré aux États-Unis. Petit problème, le gars

Le studio caché au fond de la Tchéquie

Remplacez la Seine-Saint-Denis par Brno, seconde ville de la République tchèque, le Jardiland par un supermarché de jardinage local, et en haut de l'escalier, se trouvent les studios d'Illusion Softworks, qui prépare actuellement *Mafia*. Sans être le seul développeur du pays, *Illusion* est de loin le plus important. Avec des jeux comme *Hidden & Dangerous*, (ah oui, tout de même...), le développeur a fait ses preuves depuis longtemps. L'équipe est principalement composée d'anciens de *Hidden & Dangerous*, et, si certains sont autodidactes, beaucoup de graphistes ont étudié les techniques d'animation dans les universités tchèques, qui ont acquis une réputation mondiale en la matière. Les plus brillants élèves partent régulièrement en Californie pour travailler dans les plus grands studios hollywoodiens.

Alors, quand on entend les objectifs de Daniel Vavra, ancien graphiste de *Hidden & Dangerous* et chef de projet de *Mafia*, on y croit. Lassé des jeux PC



■ UN COLLÈGE Vous n'effectuerez pas toutes vos missions seul. Lors des phases d'aventure, vous serez amené à collaborer avec d'autres joueurs pour satisfaire votre boss.

Équipe de mafieux

ILLUSION SOFTWARES Le seul studio tchèque reconnu.

Pas facile de rentrer dans le mafieu du jeu vidéo quand on est né en Tchécoslovaquie. Trois studios de développement existent, mais seul Illusion a produit des jeux mondialement connus. Les deux autres studios du pays n'ont créé que des produits confidentiels, uniquement distribués en Tchéquie. Pour la plupart autodidactes, les membres d'Illusion sont localisés en majorité à Brno. Seuls les programmeurs sont situés à Prague, où ils travaillent sur le moteur. Quelques-uns des graphistes ont une expérience dans le jeu, et la plupart d'entre eux sortent des écoles d'animation tchèques, de réputation mondiale. La majeure partie a travaillé sur *Hidden & Dangerous*, on peut donc leur faire confiance pour nous offrir un jeu original et bien fini.



vient de se faire renvoyer. Désœuvré, il rejoint la mafia locale, seule prête à lui offrir du travail... L'histoire de Mafia se déroule sur dix ans. Dix ans au cours desquels Tony devra accomplir toute une série de missions pour son boss. Dix ans au cours desquels il montera progressivement dans la hiérarchie. Dix années qui feront de lui un homme, un vrai, un dur avec du sang sur les mains. Si le meurtre constitue une grande partie de son fonds de commerce, ce n'est cependant pas sa seule source de revenus.

Mafia-vous des taxis

Au cours du jeu, le boss de Tony s'entichera des courses de voitures clandestines, et trouvera en lui son meilleur pilote. Ainsi, le jeu alterne entre les séquences de shoot (et que je vais te tuer un concurrent), d'aventure (et que je vais te chercher des documents top secrets) et de course de voitures (et que je te rapporte de gros sous à mon boss en

Plutôt que se servir d'un éditeur de niveaux façon Driver, Illusion a préféré créer la ville entièrement sous 3D Studio Max.



BIENVENUE... Lost Heaven est une cité fictive, basée sur des villes célèbres des États-Unis.

reemportant une course clandestine en plein centre ville).

Si le principe du jeu est assez original, bien qu'on ait déjà vu pas mal de jeux hybrides, il n'étonne pas autant que son moteur. Les captures d'écran qui illustrent ces pages n'ont absolument pas été retouchées. Oui, c'est beau. Très beau. Plutôt que de se servir d'un éditeur de niveaux façon Driver, Illusion



■ OÙ EST LE CONTRAT ? Votre homme se cache quelque part dans ces maisons... À vous de le trouver!



■ UN CONTRAT À EXÉCUTER ? La partie aventure devrait nous permettre de rencontrer de nombreux personnages non joueurs, et d'assister à de nombreuses scènes cinématiques.



IL UN PETIT DERNIER ? Les personnages du jeu seront doublés par des acteurs professionnels. Espérons que le résultat sera plus proche d'un bon Scorsese en V.F. que de Papa Schultz...

Il a préféré créer la ville entièrement sous 3D Studio Max. Et le résultat est impressionnant. Au contraire de beaucoup de jeux de voitures, la ville a une vraie personnalité. Avec ses avenues, ses petites rues, son centre, son quartier chinois, son hôtel de ville, etc. Et tout sans aucun chargement.

Des textures photo-réalistes

Les textures sont d'un niveau de détail impressionnant, quasi photo-réalistes. De même, les passants évoluent naturellement. Leurs costumes sont typiques des années folles, leur démarche est crédible, et le réalisme est saisissant. Perfectionnistes, les développeurs ont poussé le vice jusqu'à créer 40 voitures différentes, inspirées de modèles réels.

L'équipe est composée pour l'essentiel d'anciens de Hidden & Dangerous.

La prohibition

TU NE BOIRAS PAS Une période marquante pour les États-Unis.



Le XVIII^e amendement de la Constitution aura fait parler de lui ! C'est en 1919 que la prohibition est instaurée aux États-Unis. Il est dorénavant interdit de fabriquer, de vendre et d'acheter toute boisson contenant plus de 0,5 % d'alcool. Les résultats furent catastrophiques : développement du gangsternisme, ouverture de bars clandestins... La crise de 1929 ne vient rien arranger, et Roosevelt bâtit en partie sa campagne électorale sur la promesse d'abolir la prohibition. Ce fut chose faite avec le XXI^e amendement, en 1933.

Ainsi, chaque voiture que Tony pourra voler aura des caractéristiques techniques différentes, qui s'en ressentiront sur la conduite. Et comme les programmeurs sont gourmands, celles-ci se déroulent en temps réel au moindre choc.

Jamais satisfaits, Illusion a également effectué un énorme travail de motion capture. C'est bien simple, tout est en motion capture, à l'exception des séquences



DES LUMIÈRES Les programmeurs travaillent actuellement sur un système de lumières dynamiques.

Le moteur

NEAU FLUIDE ET MÉTALLÉ Photo-réalisme et surfaces courbes.



Au début, Mafia était basé sur le moteur de Hidden & Dangerous. Mais, au cours du développement, Illusion se rend compte que cela commence à dater... et décide d'en changer ! Le résultat est impressionnant. Le moteur supporte les surfaces courbes et comprend 16 000 polygones/image. On scanne tout d'abord des photos, que l'on retouche ensuite. La ville a ensuite été entièrement modélisée sous 3D Studio Max, puis incorporée dans le moteur. Le résultat est impressionnant, et devrait tourner correctement sur de petites configurations.

cinématiques. Maintenant, imaginez une ville photo-réaliste, où évoluent des dizaines de passants parfaitement animés, où des voitures d'époque circulent dans les rues... C'est très impressionnant, et ça rappelle un peu la ville de Nomad Soul. Ceci dit, il faut bien avouer que les graphismes 16 bits et l'animation un peu rigide du jeu de David Cage en prennent un sacré coup dans les dents quand on a vu Mafia tourner.

Un moteur hyper optimisé

Mais j'en vois au fond qui transparent, qui regardent leur config en se disant qu'il va falloir dépenser des mille et des cents pour s'offrir d'une machine qui daigne faire bouger un personnage d'un demi-pixel. Mais non ! Le jeu tourne à 30 images par seconde sur un Celeron 400 équipé d'une TNT 2, en 800 x 600. Et alors là, on dit clac clac. D'autant plus que le soft ne devrait



■ **TRAVAIL DE RECONSTITUTION** Le jeu fourmille de détails réalistes. Des costumes aux enseignes, de l'architecture aux voitures, tout est fait pour nous plonger dans les années 30.



■ **COURSES-POURSUITES**
Le mode Multijoueur permettra de s'affronter par internet.

Mafia promet d'être un des événements majeurs de l'année 2001.

souffrir d'aucun chargement durant les phases de jeu.

Côté action, Illusion a fait le choix du « peu mais bien », contraire à Quake. Comprenez là que, lors des séquences de shoot, vous ne serez pas confronté à plusieurs dizaines d'ennemis surarmés, mais à deux ou trois barbouzes coriaces et particulièrement intelligents. Et, comme pour les voitures, Illusion a encore donné dans le réalisme. Les dégâts seront localisés, et on pourra manier une dizaine d'armes différentes, typiques des années trente. Aaaaah... ça nous ferait un beau mode Multijoueur, ça... C'est bien dommage... Hmm ? Comment ? Vous comptez inclure un mode Multi ? Avec shoot en vue extérieure et courses de voitures ? Jouable sur le Net et en local ? Mais vous êtes fous ! L'intelligence artificielle n'est pas encore implémentée et... Bon.

On verra bien, mais Illusion voit grand. Très grand. Le studio souhaiterait sortir le jeu pour Pâques, et, si la version que nous avons pu voir est déjà impressionnante, on a du mal à imaginer comment le studio arriverait à tenir ses délais. Mais ne portons pas malheur. Mafia est impressionnant, ses créateurs sont ambitieux, et le jeu promet d'être un des événements majeurs de l'année 2001. ■

— Thomas Dioul



■ **DE NOMBREUX VÉHICULES** On ne sait pas encore si on pourra emprunter les trams. Vous pourrez cependant piloter 40 voitures.

Mars de sang

■ COMME DANS TOTAL RECALL, Vous affronterez une corporation minière dominante Mars.

Red Faction | Quand les lois physiques rencontrent la loi des armes.

Précédé d'une réputation assez mitigée sur console, l'éditeur THQ semble résolu à se faire un nom sur PC. Après les très sympathiques Cultures et Mercedes Truck Racing, il sort l'artillerie lourde avec Red Faction. Carnet de route d'un jeu qui prend le chemin de la réussite.

Pour info

- CERVEAU 100
- DÉVELOPPEUR Volition
- GENRE shoot 3D
- SORTIE avril

Décidément, quel grand visionnaire ce Pierre Bachelet. Mais si, vous savez : « Au nord, c'était les corons, les hommes, les mineurs de fond... » On a beau être sur Mars, rien n'a changé. Les hommes sont encore et toujours obligés de descendre dans des puits abyssaux pour extraire le minéral qui leur permettra de gagner leur vie.



■ T'AS DE BEAUX YEUX, TU SAIS ? La finesse des visages et le niveau de détail sont impressionnants.



■ INSTINCT GRÉGAIRE Mais pourquoi les gardes ont-ils la fâcheuse habitude de se déglacer en groupe. Ils n'auraient pas peur de moi, tout de même ?

C'est notamment le cas de Parker, un brave mineur comme on n'en fait plus depuis Germinal, dont la curiosité va lui attirer bien des ennuis. En effet, une épidémie de peste pour le moins suspecte décime depuis peu nos travailleurs de fond et leurs proches. C'est en enquêtant sur ce phénomène que Parker va établir un lien avec la toute-puissante corporation Ullor. Pourquoi un employeur attenterait-il à la vie de ses propres salariés ? C'est ce que vous allez tenter de découvrir. Alors bien sûr, certains diront que cette intrigue rappelle vaguement celle d'un obscur auteur du nom de Philip K. Dick, mais moi je dis que c'est bien de Pierre dont se sont inspirés les scénaristes de Volition.

Sous les apparences, la réalité

De prime abord, Red Faction se présente comme un shoot 3D fortement inspiré, de l'aveu même de ses géniteurs, de Half-Life. Pourtant, il possède des atouts uniques, à commencer par son fabuleux moteur 3D : le



■ T'AS LA GROSSE TÊTE ? Regardez-le ce sniper au train de faire le fix sur sa tourelle, je m'en vais lui dégonfler sa grosse tête, moi !

Geo-Mod, il autorise un rendu visuel d'une grande qualité : haute résolution, textures 32 bits, ombres portées dynamiques, transparence, animations locales, reflets et tous les autres effets techniques qui font que votre dernière carte graphique a valu une dépression à votre compte en banque. Et cela tourne sans problème sur des configurations modestes (en diminuant les détails, bien sûr).

Ces petits détails qui tuent

Mas ce qui caractérise véritablement le Geo-Mod, c'est la prise en compte des lois physiques ainsi que le degré d'interactivité avec l'environnement qui en découle. Ainsi, adversaires, véhicules mais aussi bâtiments ou montagnes sont destructibles. Tiens, une tour Eiffel en béton ! Je récupère un bazooka, quelques munitions et entame une ablation chirurgicale de ses quatre pieds : la structure ne tarde pas à s'effondrer sur elle-même. Une porte de bloquée ? Bah, je vais me creuser un passage dans le mur. Des bruits venant de l'étage supérieur ! Quelques perforations et un garde surpris me tombera dans les bras. Cela confère à Red Faction un sentiment de liberté unique, même si les développeurs ont fixé des limites afin de conserver le contrôle du joueur, condition impérative pour proposer un scénario intéressant.

Et comme je vous le précisais, ces actions demeurent soumises à des lois physiques telles que la gravité ou la poussée. On peut détourner un cours d'eau



■ ÉLEVÉ À LA FARINE ANIMALE ? Apparemment, les activités de la corporation Ultron ne se brillent pas aux mines.



■ HYPERRÉALISTE En tirant sur une vitre, vous verrez les éclats se propager progressivement du point d'impact aux bords du carreau.

J'ai mal à la tête

Beaucoup de joueurs avaient été déstabilisés par les déplacements tridimensionnels de la série des Descent. Wellfleet, conscient, propose donc une prise en main simplifiée des véhicules de Red Faction.



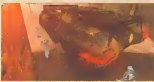
Le vaisseau

Capable de rester en position géostationnaire comme un hélicoptère, il dispose d'une mitrailleuse lourde et de missiles. Son blindage relativement léger est compensé par son extrême maniabilité.



Le blindé

Comme son nom l'indique, il est particulièrement résistant tout en restant assez rapide mais sa longueur ne facilite pas la conduite en zone urbaine. Il est équipé d'une mitrailleuse lourde et d'un mortier.



La foreuse

Tout droit sorti de Total Recall, ce monstre n'est pas une arme à proprement parler : bien que ses chenilles puissent faire très mal, il est lent, lourd et surtout, n'offre qu'un champs visuel très limité (quatre meurtrières).



Le sous-marin

L'équivalent amphibie du vaisseau. Son tir est, par contre, très prononcé, ce qui nécessite une certaine anticipation dans le pilotage. Vous ne disposez que de quelques torpilles pour vous défendre.



« EN MOINS PRÉSERVONS LE FUTUR ET PROTEGEONS LE PRÉSENT. C'est marqué là, derrière le véhicule qui tire sur tout le m-eds. Avec des messages démo-graphiques, l'effet inspire confiance.

en creusant un nouveau lit ou percer un oléoduc de métal en fusion au-dessus de la tête d'un adversaire. Idem avec un courant d'air qui déplacera un nuage (de poison ?) ou modifiera la trajectoire d'un objet lancé. Ce souffle peut être naturel ou artificiel, comme celui d'un explosif qui fera voler en éclats une vitre (les bris causant des dégâts) dans une direction logique en fonction de son emplacement. Quand on vous dit que c'est carrément délirant !

Le scénario de Red Faction n'est pas sans rappeler le film Total Recall.

Volition ne s'est pas arrêté en si bon chemin. Les créateurs de la série Descent nous proposent de prendre les commandes de quatre véhicules disposant de leurs caractéristiques et de leurs réactions propres (voir encadré « J'ai mal à la tête »). Pour le reste, Red Faction reprend les éléments désormais nécessaires à une production de genre : des armes disposant d'un tir secondaire, localisation des dégâts et une intelligence artificielle digne de ce nom. La version actuelle (avancée à 65 %) ne nous permettrait cependant pas de juger du résultat.

Copains comme martiens

MAIN DANS LA MAIN Américains et Français vont vers Mars.

La NASA et CNES ont en effet signé le 24 octobre dernier, une déclaration d'intention concernant la mise en place d'un programme commun d'exploration de Mars.

Cela commencera par une coopération scientifique sur les projets de 2001, 2003 et 2005 concernant des orbiteurs destinés à cartographier la Planète rouge. La première mission commune devrait avoir lieu en 2007. Elle emportera quatre Néerlandais (américains), des modules chargés de se poser sur Mars pour recueillir des échantillons et des données géologiques, ainsi qu'un satellite (français) pour les coordonner. Si les budgets s'avèrent, la récupération des échantillons fera l'objet d'une seconde opération en 2009. Quant à l'envoi d'humains sur place, ce n'est pas prévu avant 2020, voir plus probablement 2030.



Mauvaises surprises s'abstiennent

D'ailleurs, vu les incroyables possibilités que nous laisse entrevoir le jeu, impossible de ne pas avoir quelques doutes. Les développeurs nous permettront-ils réellement de tirer parti des subtilités de leur moteur ou cela se résumera-t-il à de la destruction massive ? L'habituel couple clé/porte devenant obsolète, quels mécanismes seront mis en place pour forcer notre réflexion ? Les joueurs qui détestent le rouge pourront-ils s'amuser ?

Au moins, sur ce dernier point, la réponse est positive. Même si l'action se déroule majoritairement sur Mars (un petit détour par un satellite est prévu), les décors s'avèrent variés. Mines, entrepôts, bureaux, bases marines et villes disposent d'une identité graphique propre et assez travaillée.

A priori, Volition semble conscient de l'énorme potentialité de son moteur et est décidé à l'exploiter à (mineur de) fond... Désolé. Après ce work in progress pour le moins enthousiasmant, on attend donc impatientement une version plus avancée pour juger sur pièce. ■

- Frédéric Dufresne

ENTREZ DANS LA LÉGENDE
DE LA GUERRE DU PACIFIQUE



Combat Flight Simulator 2



120 missions pour entrer dans l'histoire. Combat Flight Simulator 2 vous permet de vivre les moments les plus importants de la guerre du Pacifique. Vous pouvez choisir de jouer en tant que pilote d'un avion de chasse ou d'un avion de bombardement. Vous pouvez également choisir de jouer en tant que pilote d'un avion de transport ou d'un avion de reconnaissance. Vous pouvez également choisir de jouer en tant que pilote d'un avion de chasse ou d'un avion de bombardement. Vous pouvez également choisir de jouer en tant que pilote d'un avion de transport ou d'un avion de reconnaissance.



Microsoft
www.microsoft.com/france/jeux

Voyageurs du temps

Anachronox Jeu de rôle à l'inspiration console

Plus info

- EDITEUR ENDS
- DÉVELOPPEUR Ion Storm
- GENRE jeu de rôle
- SORTIE mars



■ **GRUPPOS** Le vieux sage du groupe. Il est l'équivalent d'un fingeron Nite-tech et maîtrise par conséquent l'art de fabrication des armes Mystech.

Les invocations d'Anachronox n'ont rien à envier à celles de Final Fantasy.

Après le succès mérité et incontesté de Deux Ex, l'équipe de Ion Storm revient en force avec Anachronox, un jeu de rôle et d'aventure de dimension épique et d'inspiration console. Suivez le guide si vous voulez en savoir plus sur un jeu qui va laisser des traces.

Il semblerait que la conversion des jeux console sur PC deviennent à la mode. J'en veux pour preuve Final Fantasy, Metal Gear Solid et autres Dino Crisis. Mais la nouvelle tendance est de faire un jeu PC affublé d'un concept console. Et c'est le cas d'Anachronox. Pour comprendre ce phénomène, il faut savoir qu'il est désormais courant de trouver des développeurs



■ **SUPERMAN** Pecco est le super-héros de la bande. Il a le pouvoir de voler... Enfin, jusqu'à ce qu'il ait retrouvé le fol.



■ **PUISSANCE DE FEU** Sly Boots peut utiliser un pistolet pour tirer sur ses ennemis. Mais ce n'est qu'une arme parmi de nombreuses autres.

PC fans de jeux console (oh oui, ça arrive), et plus particulièrement des jeux de rôle-aventure (ce qui est un moindre mal - Ndlr : c'est une impression ou tu n'aimes pas les jeux console Lofc ?). Par conséquent, il est normal qu'ils s'inspirent de ces derniers pour leurs créations PC voire même qu'ils en viennent à vouloir développer le même genre de jeu. Voilà en gros comment l'idée d'Anachronox est née. D'ailleurs, Tom Hall, créateur et designer du jeu, avoue que Chrono Trigger de Square Soft, son jeu favori, fut sa première source d'inspiration.

Cela devient évident lorsqu'on regarde les scènes cinématiques 3D et qu'on entre dans les phases de combat. Pour les cinématiques, tous les protagonistes sont dotés de fortes personnalités, l'apparence de certains étant clairement d'inspiration manga. Ce qui donne des séquences pleines de vie et de sentiments.

Plein les yeux

COMBAT Le système de combat se rapproche des JDR console.



L'équipe d'Iron Storm s'est inspirée de Chrono Trigger et de Final Fantasy, c'est indéniable. Ils ne s'en cachent d'ailleurs pas et du coup, on retrouve durant les combats une utilisation de la magie qui est la réplique exacte de celle des JDR de Square Soft. Les invocations auxquelles peuvent faire appel les personnages sont du calibre des G-Force de Final Fantasy VIII. On se retrouve souvent avec des animations 3D (pouvant durer plusieurs minutes selon la puissance du sort) qui, grâce au moteur de Quake II, sont graphiquement superbes.

Leur humeur se reflète sur leur visage grâce à des expressions faciales impressionnantes (froncement de sourcils, coin de lèvres qui se relève, etc.), le lip-synching est performant (synchronisation des lèvres et de la voix) et on assiste à de véritables petites scènes comiques ou dramatiques. Mais ça ne s'arrête pas là car il y a aussi de nombreuses cinématiques d'action inspirées de films tels que Blade Runner ou encore Le Cinquième Élément.

Vous aurez donc compris que l'histoire se passe dans le futur. Pour vous éclairer un peu sur l'intrigue, sachez que depuis que l'humanité a découvert des artefacts extraterrestres (appelés Senders) qui leur permettent de se déplacer facilement dans la galaxie et après des centaines d'années de guerre pour le contrôle de ce pouvoir, le voyage interstellaire est devenu

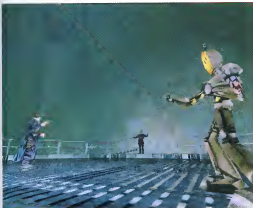


MÉTÉORE Une des invocations d'Anachronox... Un météore traverse le ciel pour venir s'écraser sur le monstre cité, provoquant de gros dégâts.

Tous les protagonistes sont dotés de fortes personnalités, l'apparence de certains étant d'inspiration manga.



VIDE INTERSTELLAIRE À bord d'un vaisseau spatial, vous allez voyager à travers l'univers en compagnie de vos amis.



CE N'EST PAS MARRANT ! Le robot a une tête de smiley, ce qui prête plutôt à rire... Mais se manger une de ses droïtes n'a plus rien d'amusant.

extrêmement courant. Les créateurs de ces artefacts étaient apparemment des insectes intelligents qui auraient disparu suite à une épidémie qui a ravagé leur planète mère : Anachronox. À présent colonisée par les hommes, c'est là que vous allez rencontrer le héros de l'histoire : Sylvester Boots. Pour s'acquitter de ses dettes, ce dernier décide de chercher du travail et s'engage comme garde du corps. Peu de temps après, une planète est désintégrée alors même que « Sly », pour les intimes, en quitte l'orbite. Ceci marque le début des péripéties dans lesquelles vous allez le suivre. Mais rassurez-vous, vous ne serez pas seul.

Héros hors du commun

Bien qu'il ne vous soit permis de jouer que trois personnages en même temps, vous pourrez contrôler sept héros au total : entre autres, Stiletto Anyway, mercenaire et amie de Sly, Paco Estrella, un super-héros alcoolisé et Pal-IB, le robot à tout faire de Sly. Chacun d'eux a des compétences particulières qui seront utiles à un moment propice du jeu. On reconnaît là quelques idées déjà exploitées dans Deus Ex. Vous pouvez « hacker » les ordinateurs, prendre le contrôle de robots à distance, crocheter des serrures, etc. Vous allez donc



Q & R

TOM HALL
Créateur et designer

Comment pourriez-vous décrire Anachronox ?

Anachronox est un jeu de rôle épic qui mélange des éléments et des scènes de tous les genres. Avant le fin du jeu, vous serez impliqué aux côtés des personnages, mais vous vous sentirez aussi en colère, triste, solitaire et vous exprimerez dans leurs peurs, angoisses, hantises, regrets etc. Toutes les émotions !

Vous avez parlé du fait qu'Anachronox ne représentait, en fait, que la partie visible de l'iceberg ? C'est-à-dire ?

Anachronox n'est que la première partie d'une trilogie à laquelle on espère donner vie. La sortie des deux autres épisodes reste encore incertaine à ce moment. Cela dépendra surtout de l'accueil que le public réservera à Anachronox. Les deux autres épisodes pourraient se présenter sous forme d'extensions.



■ INTERDIT AUX MINEURS Voici Red Light District, le quartier où vos fantômes peuvent dresser réalité.

suivre cette petite bande que la quête de vérité mènera sur six planètes. Moult dangers vous y attendent parmi lesquels de nombreuses créatures agressives, extraterrestres ou humaines d'ailleurs.

Pour les combattre, vous avez accès à de nombreuses armes dont certaines que vous pouvez fabriquer vous-même grâce à un système modulaire portant le nom d'« Elementor ». Vous disposez aussi d'un système de magie comparable à celui de Final Fantasy (d'ailleurs, les invocations d'Anachronox n'ont rien à envier à celles de ce dernier). En fait, le système de combat y est totalement similaire. À la vue d'un ennemi, vous entrez dans une phase de combat en tour par tour. Chacun utilise ses compétences et ses pouvoirs et la vie s'échappe des combattants sous forme de points de vie, et ce jusqu'à ce qu'un des côtés soit anéanti (ou prenne la fuite). Comme le dit si bien Jack Hughes, le producteur d'Anachronox : « *Tenter de détruire Square Soft est notre but.* » Le côté jeu de rôle n'est donc pas en reste puisque vos personnages acquièrent des niveaux au fur et à mesure que leur barre d'expérience progresse.

Le jeu sortant en mars, je ne vous dévoilerai pas tout aujourd'hui pour deux raisons. La première est qu'il faut préserver un peu de suspense et la seconde est que Ion Storm garde encore de nombreux secrets à propos d'Anachronox. Mais restez sur le qui-vive, les informations devraient affluer d'ici peu. ■

- **Loïc Claveau**



■ PROTECTION RAPPROCHÉE Sly Boots, votre personnage principal, est en fait le garde du corps que Grumpus s'est payé pour assurer ses arrières.

Ambiance SF

Le joueur retrouvera des scènes et des ambiances inspirées des plus grands films de science-fiction dont *Blade Runner* et *Le Cinquième Élément*.

Blade Runner



Blade Runner, encore et toujours lui, impose sa vision du futur pour l'architecture des bâtiments. Le mélange high-tech, néons et insalubrité, fonctionne à merveille pour donner un sentiment d'oppression.

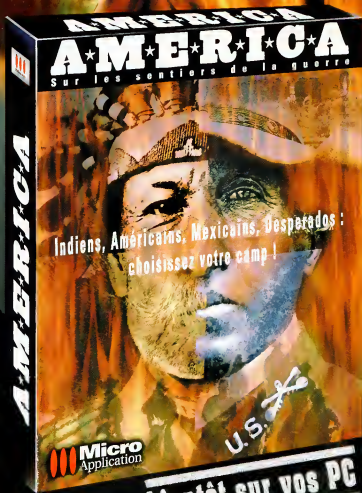


Le Cinquième Élément



À un moment donné du jeu, vous allez vivre exactement la même scène que Bruce Willis au volant de son taxi futur dans *Le Cinquième Élément*. Plongée dans les bas-fonds de la cité pour une visite en voiture volante.





bientôt sur vos PC

Les 4 fantastiques

Severance | Incarnez quatre personnages différents dans des combats à l'arme blanche

Des siècles avant la naissance de Lara Croft, c'est à l'épée ou à la hache qu'on taillait les affreux. Rangez les magnums et autres Uzis et sortez les meules pour aiguiser vos armes : on ne débite pas du troll avec des pelles à tarte Tupperware.

Petit rappel pour ceux qui auraient loupé la preview du mois d'octobre : Severance Blade of Darkness est le premier jeu d'une équipe espagnole qui risque fort de se faire un nom dans le milieu. Je ne m'étendrais pas sur le scénario prétexte à aller casser du troll pour me vous rappeler que le principe de base. Incarnant au choix un chevalier, un barbare, une amazone ou un nain, vous allez vous enfoncer dans 18 niveaux remplis



ACTION PAINTING Les combats font en général gicler le sang à l'entour. Notez que la ressemblance avec Die by the Sword est ici flagrante.

Four info

- COULEUR : Colomestras
- DEVELOPPEUR : Rebel Act Studios
- GENRE : Action 3D
- SORTIE : à venir

de 35 espèces de créatures que 80 sortes d'armes vous permettront de mettre à mal. Notez que l'expression « mettre à mal » est un euphémisme qui ne rend pas justice à la principale attraction du jeu : la boucherie à l'arme blanche.

Tomb by the Sword

En effet, si la vue choisie est celle à la Tomb Raider, les combats à l'épée ou à la hache font irrémédiablement penser à Die by the Sword. Qu'est-ce à dire ? Simplement que le jeu est gore au possible. Gerbes de sang, membres sectionnés et décapitations sont de la partie, pour le plus grand plaisir du psychopathe qui sommeille en chaque joueur. N'allez pas en déduire pour autant que nous avons affaire à un jeu de bourrins : quelle que soit l'arme que vous utilisez, il faudra un minimum de talent pour venir à bout de vos adversaires et maîtriser autant l'esquive que l'attaque. Cette maîtrise du combat est d'autant plus capitale que votre énergie s'épuise vite si vous enchaînez trop

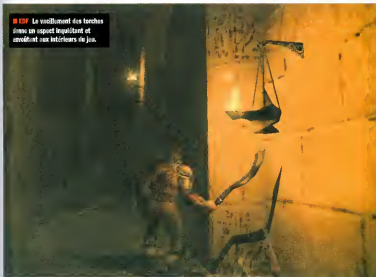


ANGEL FACE La grimace est une invitation comme une autre à la décapitation. Les ennemis sont graphiquement réussis.



BUEENDE DE CHOC Le nain que vous pourrez incarner dans Severance sera moins pittoresque que celui de Willow.

■ **EDF** Le vacillement des torches donne un aspect inquiétant et accrocheur aux intérieurs du jeu.



rapidement les coups. Quand la jungle la symbolisant est vde, votre héros est contraint de reprendre son souffle quelques secondes durant lesquelles il est à la merci de ses adversaires. Pour ajouter de la profondeur à cet aspect central du jeu, Rebel Act Studios a mis au point un système de combo permettant de varier les attaques mais a surtout lié l'apprentissage de ces combos à un système de points d'expérience. Lorgnant vers le jeu de rôle, Severance permet en effet d'augmenter, combat après combat, les caractéristiques de base du héros et



■ **OMBRÉS CHINOISES** La qualité des lumières et des ombres ne fait presque oublier que le gars en face de moi veut m'étriper.

de le rendre plus efficace et plus savant dans l'art de tuer. Ajoutez à cela que les mouvements ne sont pas les mêmes pour les quatre personnages et vous aurez une idée de tout le potentiel du jeu au niveau des combats. Petite réserve néanmoins : même s'il est appréciable de pouvoir « se loquer » à sa cible comme dans un simulateur de vol, même si les adversaires ne vous attaquent en général que par paire, les combats sont souvent un peu confus. De plus, la version testée m'était par exemple de bugs de collision qui, espérons-le, seront corrigés pour la version finale.

Histoire d'ombres chinoises

Un autre point fort de Severance tient à sa réalisation graphique. Aussi à l'aise dans les intérieurs que dans les extérieurs et gérant reflets et éclairages d'une manière stupéfiante, le moteur 3D dote le jeu d'une ambiance exceptionnelle. Passez à côté d'une torche et vous verrez votre ombre se rapetisser à son approche puis s'agrandir à mesure que vous vous



■ **DIPLOMATIE** Il suffit que je leur montre ma grosse épée pour qu'ils s'enfuient tous en courant. Ça, c'est de la dissuasion...

Q&R

**JUAN DIAZ
BUSTAMANTE**
Codirecteur

Quel est votre jeu préféré, toutes époques confondues, et en quel cela a-t-il influencé Blade of Darkness ?

Les jeux qui m'ont le plus impressionné sont Civilization et Doom. Par rapport à Blade of Darkness l'équipe de graphistes menée par Jose Luis Iacobi, a été influencée par Zelda, Diablo. Quatre et les jeux de rôle sur table.

Y a-t-il un mode Multijoueur dans le jeu et qu'en est-il de son développement ?

Nous avons une sorte de mode Gladiateur pour l'instant, et deux joueurs simultanément et où d'autres joueurs assistent.

Quand un des combattants meurt, un spectateur peut tenter sa chance au combat. Il y a plusieurs arènes pour le Multijoueur, dont une volcanique avec de la lave et des tremblements de terre, de sorte que vous devez être aussi attentif à votre ennemi qu'à l'environnement.

Pensez-vous assurer un suivi réseau à Severance ?

Nous aurons probablement officiellement l'éditeur de niveau de l'acte non officielle après le lancement du jeu, mais je ne peux pas l'assurer, vu que l'édition n'a pas été pensée pour être utilisée en dehors de l'équipe de développement et qu'il n'est pas vraiment évident pour l'utilisateur.



Gerbes de sang, membres sectionnés et décapitations seront de la partie.

éloignez d'elle. De leur côté, les reflets dans l'eau ondulent avec une grâce troublante qui donne un aspect atemporel aux lieux. Le plus fort dans tout ça, c'est que ce luxe graphique n'est pas sans effet sur le gameplay. Il m'est ainsi plusieurs fois arrivé de pouvoir détecter la présence d'un ennemi grâce à son ombre : Rhâa Lovely ! Les niveaux sont, pour leur part, extrêmement bien réalisés et les textures les habillant, empruntées à des civilisations disparues (égyptienne, inca, etc.) sont du meilleur effet. Dans ces structures gigantesques habillées de lumières et d'ombres, il se dégage un parfum d'irréel digne des meilleurs passages de Tolkien ou Moorcock. Bref, c'est beau.

Pour finir, il ne me reste plus qu'à vous parler du côté « aventure » du jeu, qui paraît être le moins intéressant. En effet, comme transition entre deux combats, vous aurez à mettre telle clé dans telle serrure

pour ouvrir une porte ou à actionner les boutons et leviers habituels. On a beau pouvoir brûler et détruire nombre d'objets, la facilité des problèmes à résoudre et l'aspect un peu dirigiste du jeu ne m'ont pas encore convaincu de la pertinence de ces phases. De plus, l'interface est un peu trop touffue et le nombre de touches nécessaires pour gérer l'inventaire nuit à une approche intuitive. Pour contrebalancer ces défauts, il est très appréciable que chacun des quatre héros débute l'aventure à un endroit différent. Même si tous finissent par rejoindre la frame scénaristique, cela profite à la durée de vie et place le jeu sous le signe d'une diversité qui évitera peut-être le seul écueil qui menace Severance : la monotonie. Attendons donc le mois prochain pour savoir si Severance sera très bon ou exceptionnel. ■

- Arnaud Cuett

BD-roïque fantasy

Jouez la carte du médiéval fantastique où les hommes ont de gros pectoraux et les femmes de redoutables mamelles, l'esthétique du jeu n'est pas sans rappeler certaines excellentes bandes dessinées qui ont fait les canons du genre. Présentation succincte de trois d'entre elles.

Le pays des songes

Séjour et Chevalier s'associent pour donner une trilogie des plus originales graphiquement et des plus nostalgiques aussi, sur fond de divinités trahies, de barbares et de nains manipulateurs. Aucun doute, ça colle avec Severance !



Le Mercenaire

Ségreles écrit la son héroïc fantasy classique avec gros seins, barbares et dragons mais surprend toujours par le gigantisme de ses décors et la beauté de sa palette, qui confèrent à la série une esthétique très proche de celle du jeu.



Slaine

Plongé dans la culture celte, l'univers de Slaine est très violent et se refuse à tout manichéisme. Si vous avez aimé l'aspect gore de Blade of Darkness, nul doute que le guerrier Slaine devrait vous séduire. C'est sûr, il ne fait pas dans la dentelle !



ON VA
VOUS SOIGNER !

BUNGIE

Oni

Sortie Nationale
le 27 Janvier 2001



PlayStation 2



Take 2 Interactive et le logo Take 2 Interactive sont des marques déposées de Take 2 Interactive software. • Rocketeur et le logo Rocketeur sont des marques déposées de Take 2 Interactive software. Bungie et le logo Bungie sont des marques déposées de Bungie software. • PlayStation 2 et le logo "PS" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment. Apple, le logo Apple, Mac et Macintosh sont des marques déposées d'Apple Computer, Inc. • Toutes les autres marques appartiennent à leurs détenteurs respectifs. Date susceptible d'être modifiée sans préavis.

Action girl

Oni | Plus forte que Lara!

Fast info

- EDITEUR Take-Two int.
- DEVELOPPEUR Bungie
- Software
- GENRE action
- SORTIE janvier

Avec l'arrivée de Konoko, l'héroïne d'*Oni*, j'en connais qui ont du souci à se faire... Beauté des formes, grâce dans les mouvements, maîtrise des armes à feu, Lara Croft, Julie Strain et consorts n'ont qu'à bien se tenir!

Véritable jeu d'action en 3D, on se demande si *Oni* prend sa source dans la série des Tekken ou dans les jeux d'action-aventure classiques, tels que Tomb Raider. Par contre, il n'y a qu'à jeter un œil au personnage principal et au monde pour comprendre que le design d'*Oni* tire son inspiration des univers manga. Et pour être plus précis, Doug Zartman,



■ **GROS CALIBRE** Comme dans tous les jeux d'action, des boss de fin de niveau vous attendent. Celui-là a un gros fusil.

qui travaille chez Bungie, a confirmé ce fait en citant des noms cultes : *Ghost in the Shell*, *Akira*, *Gundam*, *Gunsmith Cats*, *Macross Plus* et *Evan-gelion*. Voilà ce qui a servi de base pour élaborer la trame du scénario et pour créer la personnalité de la demoiselle. L'histoire débute donc en 2032, où Konoko, un agent spécial des forces d'élite, doit infiltrer et détruire un syndicat du crime. Au fur et à mesure que le scénario se

■ **KONOKO** Sa beauté est à la hauteur de son talent de guerrière. Elle vivra vite, se concentrera et joue avec ses pieds et ses mains.



■ DANS LES DENTS Lorsque vous vous mangez une bête, l'ennemi vous désarme et a la possibilité de prendre votre flingue.



■ LUNE DE MIRE Selon l'arme que Konoko porte, la couleur de son charge : rouge pour l'arme de poing, bleu pour celle d'assaut.

braûlé, le mystère concernant son passé, dont elle n'a aucun souvenir, s'épaissit et s'assombrit. Des fantômes viennent la hanter. D'où le nom du jeu d'ailleurs, puisque « Oni » signifie « fantôme » ou « démon », en japonais. Incontestablement, nous sommes loin du passé sanglant de Lara l'Orpheline. Konoko a été recrutée à l'étranger dès son plus jeune âge pour servir dans les TCTF (Tech Crimes Task Forces). Avant ça, elle ne se souvient de rien. Sa seule certitude est qu'elle est l'un des meilleurs soldats d'élite.

Passé trouble, avenir incertain

Du coup, lorsque vous prenez son contrôle, elle est une véritable arme fatale, experte aussi bien dans le combat à mains nues que dans un affrontement armé. Elle dispose d'une grâce féline qui lui permet d'effectuer un grand nombre de mouvements, parmi lesquels de simples coups de pied ou de poing, ou des acrobaties mortelles plus compliquées effectuées grâce à des combos (terme commun pour les consoleux, qui désigne une combinaison de touches).

Un nouveau style de jeu, donc, que l'équipe de Banque aime appeler « anime action », car il reprend la vue de caméra (à la Tomb Raider) propre aux jeux d'action-aventure mais dispose d'un système de combat

Q&R

DOUG ZARTMAN
Programmeur

Oni est-il un vrai jeu d'action ou plutôt un jeu d'action-aventure ?

C'est un jeu d'action. Le but est de frapper au joueur une rapidité et une intensité telles qu'on peut les retrouver dans les meilleurs jeux d'action. Nous ne voulons pas que le joueur passe son temps à se demander quelle est la bonne clef ou le bon levier. Le seul aspect qui ressemble à de l'aventure est celui qui consiste à vous faire rencontrer avec un grand nombre de personnages.

Le combat à mains nues est-il complexe ?

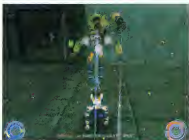
Il est beaucoup plus facile que dans Virtua Fighter ou dans Tekken. Nous ne voulons pas que les joueurs aient à mémoriser une longue série de touches pour pouvoir effectuer des gestes impressionnants. Chaque personnage a ses propres mouvements et on apprend petit à petit quand utiliser telle ou telle action spéciale.

faisant penser à un Tekken ou à un Virtua Fighter, il n'a cependant pas de phase aventure avec poussée de levier et découverte de clef... Ses créateurs ayant voulu créer un jeu au rythme rapide où votre personnage ne cesse d'être soumis à la pression.

Et le résultat est bien réussi. L'animation des personnages est fluide, très bien réalisée et se voit rehaussée par l'intelligence artificielle des ennemis. Par exemple, lorsque vous entrez dans un combat, arme au poing, si votre adversaire, à mains nues, réussit à vous désarmer, il se précipite pour ramasser votre arme et vous tirer dessus. De la même façon, vos ennemis parent les coups, se déplacent latéralement, paniquent, etc.

Pour l'aider dans sa mission, une intelligence artificielle appelée Shinatama restera en contact permanent avec Konoko, lui prodiguant conseils et réconfort lorsqu'elle découvrira qu'on ne peut se fier à personne. Par contre, à vous de la guider à travers les 17 niveaux du jeu en la sortant des pétrins dans lesquels elle ne manquera pas de se fourrer. Bref, Oni s'annonce attrayant de par son univers manga, le seul petit point noir à noter pour le moment étant le dépouillement graphique de certains niveaux. Même si une nette amélioration est à constater depuis la version de l'ECTS. ■

- Loïc Claveau



■ COMBO Voilà un des mouvements spéciaux et meurtriers de l'héroïne. L'ennemi voltige et s'écrase comme une masse.



■ **MÉGALO** Ce monstre d'acier sauve l'humanité sous votre contrôle mais soyez sympa : restez simple.

A new Mech in town

Mechwarrior IV | Les robots géants sont de retour !

Pour info

- CONTEUR Microsoft
- DÉVELOPPEUR Microsoft
- GENRE simulation action
- SORTIE février

On l'attendait depuis une présentation alléchante, au printemps dernier, Mechwarrior IV est enfin là ! Peaufiné par la grosse machine Microsoft, les cuivres estiqués amoureusement par leur créateur, les robots géants sont prêts à repartir au combat. Un mois avant sa sortie, jetons un coup d'œil sur ce que nous promettent nos amis mécaniques.



■ **GUERRE PSYCHOLOGIQUE** Certaines skins de Mechs sont particulièrement effrayantes. Les escadrons de la mort façon Mechwarrior ?

Vengeance. C'est la seule pensée qui occupe l'esprit de ce jeune prince revenu d'exil sur sa planète natale pour trouver toute sa famille massacrée, son trône usurpé, son peuple opprimé. Grâce à son oncle, chef déposé des forces armées légitimes, et surtout grâce à son Mech, robot géant de 12 mètres de haut, notre jeune tête brûlée fait le serment de venger les siens et de retrouver son trône, ou de mourir dans la tentative. Le jeu peut commencer. Non, vous ne rêvez pas, il ne s'agit pas du nouveau Baldur's Gate, ni d'un add-on à Total Annihilation Kingdoms, mais bien du nouveau Mechwarrior, quatrième du nom. Aussi déplacé qu'il puisse paraître, ce scénario très heroic-fantasy est certainement l'un des nombreux points forts de ce nouveau jeu de robots géants, mais il est loin d'être le seul.

Sorti voici deux ans, Mechwarrior III, en dépit d'immenses qualités, pêchait un peu par rapport à la concurrence de Heavy Gear (dans lequel sévissaient également des géants d'acier), par la faiblesse de son scénario et le caractère dépourvu de ses décors. Conscient de ces faiblesses, Jordan Weissman, créateur il y a seize ans de la saga Mechwarrior, devenu consultant en chef de toute la branche jeux de Microsoft, a décidé de mettre les bouchées doubles pour que ses géants adorés restent les meilleurs du

monde. Mission en passe d'être réussie, à la vue de cette première version déjà très avancée.

Tout d'abord, les Mechs n'ont jamais été aussi beaux (l'en connaît qui vont être contents). Le moteur 3D de ce nouvel opus est une vraie réussite et, en 800 x 600 sur un PC moyen, on ne souffre quasiment d'aucun ralentissement, même avec un grand nombre de personnages à l'écran. Ensuite, si on évolue bien sûr dans de grands espaces (il faut que les Mechs puissent passer), le décor s'éloigne du style « immensités désertiques » de Mechwarrior III. Les cartes sont extrêmement bien détaillées (routes, montagnes, bâtiments, etc.), les lumières soignées et les édifices complexes et visiblement composés de plusieurs parties et étages. En outre, un peu comme dans Heavy Gear, on se rend vraiment compte pour la première fois de la taille des Mechs qui, grâce aux personnages et aux véhicules (oui, bande de sauvages, on peut les taser !), sont vraiment mis en perspective.

Mechs désoessés

Mais surtout, la grande nouveauté de ce nouveau Mechwarrior, c'est que la bestiole (qui bénéficie maintenant d'un tronc indépendant du reste de la machine) est entièrement contrôlable au joystick ! On n'a plus besoin de se faire greffer une nouvelle main, une dizaine de doigts et un deuxième cerveau (voir, un troisième dans mon cas...) pour utiliser d'innombrables raccourcis clavier. Mais cette innovation attendue était en fait une nécessité : l'action est en effet beaucoup plus rapide que dans les



■ PANIER PERCÉ Attention, les munitions sont en quantité limitée. Gardez-en suffisamment dans vos poches en boîtes de conserve pour atteindre vos objectifs.

épisodes précédents, et toute autre interface aurait condamné le jeu à une durée de vie de dix minutes !

Enfin, que les fans se rassurent, leurs robots seront paramétrables à merci, les bricolages les plus tordus étant possibles grâce à une interface inspirée de celle de Crimson Skies, donc simplissime. Avec toutes ces qualités, une chose est sûre : même les gars les plus hétéros vont se jeter sur de si beaux Mechs ! ■

• Rémy Goavec

Q&R

STEVE FOWLER
Chef de produit

Quelle est pour vous la principale différence entre Mechwarrior IV et ses prédécesseurs ?

Avec Mechwarrior IV le bal a vraiment été de nous rapprocher de l'atmosphère des livres Mechwarrior de revenir aux racines, en fait.

Le style des Mechwarrior est assez hardcore gamer. Pensez-vous que celui-ci plaira au grand public ?

Je pense. Tout d'abord le rythme de jeu est rapide et assez fun. Beaucoup de combats, de belles explosions...

Ensuite nous avons simplifié au maximum l'interface pour les joueurs. Plus la peine de mémoriser des dizaines de raccourcis clavier. Nous avons voulu que les joueurs passent vraiment dans l'action le plus vite possible.

Qu'aimerez-vous le plus dans Mechwarrior IV ?

Pour moi ça sera le jeu en ligne. La variété des modes de jeu en Multi, qui permet d'être super-créatif dans la création de son Mech et rend cela amusant les modes, même les plus petits.

■ NEAU MECH Le niveau de détail des textures atteint une perfection inédite dans ce type de jeu.



sacrifice

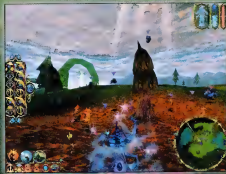
SACRIFICE est BON POUR votre âme
faites PLAISIR AUX DIEUX

"Une ambiance et un design uniques viennent appuyer
un gameplay à toute épreuve."

90% joystick

"Une réalisation saisissante et un concept enfin
étonnant. Impossible de passer à côté."

17/20



Elu meilleur jeu de l'ECTS 2000.





NOUVEAU PLAYZONE DVD



EXCLUSIF

LE DVD VIDEO

TOUTE
L'ACTUALITÉ
PLAYSTATION
DVD
INTERNET
DREAMCAST...

DÉCOUVREZ EN VIDÉO SUR VOTRE PS2, LECTEUR DE
SALON DVD OU SUR LE LECTEUR DVD PC/MAC

PLUS DE 50 VIDÉOS

LES CAHIERS DU JEU VIDÉO

Créer un jeu vidéo, ce n'est plus vraiment, comme aux temps héroïques, une bande de potes qui se réunissent dans un garage pour taper des lignes de code et devenir millionnaires avec une petite boule jaune qui gobe des fantômes. C'est un processus long, voire très long, qui fait intervenir un grand nombre d'étapes et de gens. Pour lever un coin du voile sur ce processus mystérieux qui engendre vos futures nuits blanches, voici la première partie des « cahiers du jeu vidéo » : la préproduction.



Commencer la production d'un jeu vidéo n'est pas une décision qui se prend à la légère. Un peu comme celle d'un film, elle va mobiliser plusieurs millions de francs et des dizaines de personnes durant plus d'un an. Devenir de telles dépenses, on comprend aisément que les éditeurs (qui sont, neuf fois sur dix, les bailleurs de fonds), ne se lancent pas à l'aventure sans prendre certaines garanties sinon sur le succès - totalement impossible à prévoir, sauf, peut-être pour madame Irma et sa boule de cristal - du moins sur la viabilité du projet. C'est à cet effet que sert la phase dite de « préproduction » du jeu. C'est au cours de cette première étape que l'on va décider si un jeu verra le

jour ou non. Selon les sociétés ou les types de jeu, ce processus peut être plus ou moins long et plus ou moins sévèrement encadré. Ainsi, chez Ubi Soft, tout va d'abord dépendre de l'origine de l'idée, selon qu'il s'agit d'une idée « originale » comme par exemple le fameux Rayman, ou d'une licence, comme par exemple les jeux Disney que développe la firme des frères Guillemot. Mais quelle que soit l'origine d'une idée de jeu, elle connaît un passage obligé : le « think tank » de Serge Hascel, directeur éditorial chez Ubi Soft. C'est cette première équipe de réflexion qui va transformer ce qui n'est parfois qu'une idée très embryonnaire (un personnage, un début d'histoire, un univers graphique) et pouvant émaner de n'importe qui

(un joueur, un technicien, le standardiste etc.) en un concept. Au bout de cette première phase de réflexion, sans qu'il n'ait encore été touché ou une ligne de code écrite, de deux choses l'une : soit l'idée jugée insuffisante ou irréalisable va être abandonnée, soit un petit document de quatre ou cinq pages va être produit. À partir de ce synopsis, le think tank va, après avoir pris l'avis du marketing sur les possibilités du jeu en tant que produit commercial, retenir une

Mobiliser une équipe pendant deux ans est une décision grave qui ne se prend pas à la légère.

équipe de développement. Mais attention, cette équipe n'est pas nécessairement liée autour de l'initiateur du projet. « Ce serait un peu la solution idéale, que quelqu'un, voire toute une équipe, suive le bébé de A à Z. En pratique, c'est extrêmement rare », nous confie Stéphane Decroix, chef de projet chez Ubi Soft, qui a travaillé sur des jeux comme F1 Racing ou la version PC du Monaco GP. « Plus que les goûts de chacun, ce sont plutôt les spécialités techniques qui déterminent le choix. En plus, Ubi Soft a un grand nombre de studios dans pas mal de pays. Par exemple Donald a été développé entre la France, l'Italie et le Maroc selon les plateformes. » Mais pourquoi prendre si tôt l'avis du marketing ? « Leur avis sert à cibler le public, donc à choisir le moteur. Un jeu a tout public à comme Rayman doit absolument fonctionner sur le plus grand nombre de PC possible. Alors que sur un jeu de FT, on a affaire à un public de passionnés qui possède des bécanes de pointe. Il faut qu'on sache ce genre de choses dès le départ, ou c'est la catastrophe. » Le fameux petit document de départ s'appelle un framework, et c'est là-dessus que la première équipe de

■ **PRÉPARATION** Un concept, une vision, un cadre, une direction précise des scénarios



Croquis pour Deep (Vivienne)



Croquis pour Deep (Vivienne)



Croquis pour Lino (Eugène LEBLANC)

développement va travailler. Cette première équipe est assez succinte : elle se compose en général d'un chef de projet, d'un game designer, d'un ou deux graphistes, d'un ou deux ingénieurs pour la programmation. Cette équipe a, selon l'ambition et la difficulté du projet, entre un et trois mois pour élaborer une maquette du jeu (ce que Stéphane Decroix décrit comme « un croquis visible à l'écran »). Toujours selon lui, « le travail n'est pas linéaire, ou plutôt par étapes. À partir du synopsis, tout le monde travaille ensemble pour élaborer la maquette et une « bible » (énorme document servant de référence obligée, NDLR) - le game design ». Mais ce fameux chef de projet dont on nous parle tant, à quoi sert-il au juste ? « À coordonner l'équipe. Pendant la phase de préprod, tout le monde graphiste, programmeurs, game designer, travaillent le

Cibler le public visé est indispensable avant de créer un moteur de jeu.

scénariste s'il y en a un, continue d'élaborer plein d'idées. Le tout est de savoir si elles sont possibles. Ça ne sert à rien que le scénariste parte avec des grands délirés si, pour les programmeurs, ce n'est pas possible, ni possible sur des PC qui n'existent pas encore. Ce genre d'équipe rassemble des gens très différents, qui ne parlent pas forcément la même langue - des gens issus du Centrale pour les ingénieurs, d'autres des Beaux-Arts pour les graphistes. Au bout, c'est qu'ils arrivent à se comprendre pour faire le meilleur jeu possible au final ». La maquette terminée, elle repasse devant Serge Hasquet et son équipe pour validation. À ce jour, aucun projet n'a encore été abandonné à ce stade. « Tout le système a été mis en place : si un jeu n'est pas viable, on s'en

Arden Chaque attitude des personnages est parfaitement détaillée sur papier.

est rendu compte beaucoup plus tôt. Ça évite de perdre du temps, de l'argent et de l'énergie pour rien. » Autre société, autres mœurs, mais même but avec Visiware. Nicolas Expert, responsable de la recherche et du développement au sein de l'entreprise qui crée Ludi TV et Arabian

Nights, « En général, une idée de jeu chez nous a une base technique. Soit nous avons une avancée technologique et nous créons un jeu pour l'exploiter au mieux, genre « d'ici deux ans, les jeux se fera ça, on se lance », soit nous nous servons d'un moteur existant. Dans ce cas-là, on forme



Crépus pour Lure (François Libertaux)



Crépus pour Rayman 2 (Julie Gault)



Crépus pour Lure (François Libertaux)



■ LUNE « Tu nous présentes Ubi, un jeu très belle et très sérieux ».



■ DEEP Chez Visiware, on jeu commence souvent par une avancée technique à exploiter d'urgence.

une équipe qui a un mois pour trouver quatre ou cinq idées. Ensuite, on réunit le comité éditorial qui prend une décision. La composition de ce comité est assez originale puisqu'on y trouve aussi bien des game designers ou des ingénieurs que des... actionnaires de la société ! « Si, à ce stade, une idée de jeu ne fait pas rêver ce comité, elle ne donnera rien. Si elle n'est pas excitante pour tous ces gens à ce niveau, elle ne plaira pas non plus aux joueurs à la sortie du produit. Mais elles ne sont pas forcément perdues : nous gardons toutes les idées de côté, pour les ressortir quand elles seront plus faisables, ou plus dans l'air du temps. »

L'idée retenue est alors confiée à une petite équipe (en général trois personnes plus d'éventuels free-lance), qui, en un mois, devra livrer une démo présentant le moteur du jeu, quelques dialogues, des idées de musiques... Bref, quelque chose de visible à l'écran qui devra donner une idée

claire de ce que le jeu sera au final. C'est à partir de là que le budget de développement sera établi, et que la production pourra vraiment commencer. Le même souci que chez Ubi Soft guide les équipes de Visiware : ne pas perdre de temps sur des projets qui pourraient être abandonnés en cours de route. Selon Nicolas, éviter ce genre de calembouls est encore plus important dans une structure telle que Visiware. « D'une part, nous ne sommes pas encore un gros éditeur qui a continuellement 10 ou 15 projets en cours. Abandonner en cours de route serait une perte d'argent très grave pour nous. Ensuite, le coût serait encore pire au niveau humain. L'abandon d'un projet, ça veut dire un gros coup au moral des équipes de développement et ça, c'est une des pires choses qui puissent arriver. » De fait, que ce soit chez Ubi ou chez Visiware, on insiste beaucoup sur la nécessité de garder

Dans un monde parfait, le travail serait presque fini à la préproduction.

« on se donne tant de temps pour la faire et pas plus ». Souci d'efficacité avant tout, chez des gens qui se veulent très réalistes. « Nous avons toute une structure quasi-indépendante qui ne fait quasiment que de la recherche pure. Comme cela, les responsables de produits n'ont qu'à aller piocher chez eux pour avoir les techniques dont ils ont besoin. Et n'ont ensuite qu'un seul souci (le jeu lui-même). » Toujours le

Corps de métier

PETIT DICTIONNAIRE Qui sont tous ces gens qui créent vos jeux ?

LE CHEF DE PROJET Un peu l'âme du développement du jeu, le chef de projet doit faire converger le travail de toute l'équipe dans la même direction, pour obtenir un résultat cohérent.

LE GAME DESIGNER Le jeu, c'est un peu lui. Son rôle consiste à imaginer la façon dont le jeu va réellement se dérouler, quelles actions seront possibles, selon quelle interface, dans quel univers.

LES GRAPHISTES Deux sortes de graphistes interviennent tout d'abord, des dessinateurs classiques qui imaginent les environnements du jeu, puis des « artistes 3D », qui les font exister dans le jeu. En préproduction, ils produisent des « roughs », premières études qui vont guider les programmeurs dans leur travail.

LES PROGRAMMEURS Profession la plus connue, les programmeurs écrivent les lignes de code qui font apparaître les objets du jeu de l'équipe sur vos écrans. Ce sont en général des ingénieurs en informatique.



■ DEVIL INSIDE. L'ambiance étonnante de Devil Inside doit beaucoup au travail préparatoire effectué par Étranges Libellules.

un objectif, aller vite, et surtout ne pas avoir à revenir en arrière une fois le développement commencé. L'approche n'est pas tout à fait différente chez Cryo Networks, comme nous le dit le game designer en chef, Nicolas Bonvalet. « On ne retrouve la même méthode de développement, c'est-à-dire un comité éditorial, budget, la grande différence apparaît lorsque le développement concerne un jeu on-line comme Fog. » Tout part du fait que le jeu en ligne va vivre une vie propre dès lors qu'il sera lancé. Il doit pouvoir évoluer, mais de nouvelles directions pendant sa vie. Autrement dit, créer un canevas pré-fini au moment de la préprod serait une erreur qui pourrait bloquer l'évolution du jeu. Pour Fog, c'est au niveau de la production que l'on a intégré les thèmes liés dans les enquêtes. La préproduction a vraiment été dédoublée au maximum de toute urgence. Le mot d'ordre a été la liberté, à la fois dans l'écriture de cette phase cruciale (est la préproduction, elle apparaît si importante aux éditeurs que leur tendance est plutôt à l'encadrer très fortement. On peut alors préférer l'approche plus artistique décrite par Frédéric Blanc, directeur technique chez Étranges Libellules. Cette société, connue est peu connue du grand public, elle est pourtant

intervenue sur la préproduction de jeux comme Alone in the Dark 2, Devil Inside, et travaille actuellement sur son propre jeu, La Lune. « Chez nous, le travail n'est pas aussi cloisonné. Quand nous commençons à réfléchir sur un jeu, à l'échelle, les images naissent au fur et à mesure. Surtout qu'ici, on fait un peu tout - on est musiciens, on écrit des histoires, on est graphistes. C'est donc un processus global dans nos têtes. En même temps, c'est plus facile que d'adapter un livre ou un scénario tout écrit : quand nous écrivons nos histoires, quand nous dessinons nos premiers « roughs », nous pensons jeu. On ne part jamais dans des détours irréalisables. Les idées, c'est bon quand on est étudiant aux beaux-arts ! » Mais même dans une structure aussi ouverte que celle d'Étranges Libellules, les difficultés de communication entre les différents intervenants ressurgissent. « Les clichés en la matière sont vrais ! Les dessinateurs, les scénaristes, les musiciens ne parlent pas du tout le même langage, et aller dans la même direction n'est pas évident.

Heureusement, il y a des programmeurs et ingénieurs à qui comprennent que ce qu'on leur demande, ce n'est pas seulement du génie d'artiste, mais que c'est vraiment pour le jeu. Chacun de son côté fait des concessions : parfois on reprend des choses parce que les informaticiens nous disent que c'est vraiment impossible. Parfois on tient bon, pour obtenir vraiment ce qu'on veut d'eux, qu'ils aient à pousser un coup de gaine. » La préproduction terminée, l'équipe de développement dispose d'un morceau d'éléments (matériau, scénario, dessins, etc.) aussi riches que disparates. Le défi, désormais, est d'en tirer un jeu. ■

- Rémy Goavec



Les études de Deep (Vishware) remplissent d'énormes classeurs.



Stéphane Decroix
Chef de projet chez Uta Soft



Études pour V-Rally 2



Frédéric Blanc
Directrice technique chez Étranges Libellules



Nicolas Expert (Vishware)
Responsable technique et développement.

■ LUNE. Étude de personnage pour Lune (Étranges Libellules).



■ **GRAND PUBLIC** De nombreux magazines s'intéressent maintenant aux jeux vidéo.

Le jeu vidéo sortirait-il de son ghetto médiatique ? De plus en plus, la presse généraliste, comme *Télérama* ou *Le Nouvel Observateur*, consacre de longs papiers à notre passe-temps préféré petit à petit, l'image du jeu et des joueurs change.

Star system

Médiatisation | Le jeu vidéo sort enfin de son carcan.



■ **EXPLICATIONS** Avant de signer des boîtes de *Baldur's Gate II* aux fans, les développeurs ont donné une conférence de presse.

C'était en 1996. Avec son short et son débardeur vert, ses deux revolvers et ses petits cris, Lara créait une vraie sensation. Aujourd'hui, elle est une star, et sera à l'affiche de l'un des blockbusters de l'été prochain, interprétée par Angelina Jolie. Parmi les éditeurs, Eidos, le premier, a ouvert la brèche entre le petit monde du jeu et le grand public. L'éditeur ne s'est pas contenté de distribuer le jeu sur différents supports : il a très rapidement créé une icône, une sorte de femme fatale aventurière, hyper-charismatique, l'égale d'un Indiana Jones, prenant le soin de faire incarner Lara par un

mannequin de chair et de sang. La belle bleue (qui changea d'année en année) fit le tour des plateaux télé du monde entier, honora de sa présence les salons spécialisés, posa pour tous les magazines, et donna de sa personne chez les revendeurs pour signer des boîtes de jeu. Pas d'exception, la dernière Lara en date, Lucy Clarkson, dédicait *Tomb Raider* : Sur les traces de Lara Croft, le 28 novembre dernier au Virgin Megastore des Champs-Élysées. Mais très vite, les autres éditeurs ne voulurent pas être en reste. Ainsi, une séance de dédicace de jeux vidéo dans un grand magasin était encore

Aujourd'hui, Lara Croft est une star, et sera à l'affiche de l'un des blockbusters de l'été prochain.



ADAPTATION BOUTEUSE. Plusieurs jeux vidéo ont été adaptés en cinéma... Et la tendance ne va pas en s'inversant, au contraire.



CONCÈS. Les développeurs de Baldur's Gate II en dédicace dans plusieurs Fnac parisiennes... Quand le jeu vidéo rattrape la littérature et la bande dessinée.

imaginable il y a deux ans. C'est pourquoi la présence des développeurs de Baldur's Gate II, lors de deux séances de dédicace à la Fnac en novembre dernier, marque le début d'une nouvelle ère de médiatisation des jeux vidéo. Depuis peu, les éditeurs de jeu PC affichent haut et fort leurs ambitions : Virgin voulait dépasser le record de ventes de Diablo II (environ trois millions d'exemplaires vendus selon les derniers chiffres). Pour un tel résultat, il faut viser large. C'est dans cette optique que la séance de dédicace a été organisée : interpeller le grand public, séduire le joueur occasionnel, faire du jeu vidéo sur PC un loisir facile et accessible à tous. N'ayant pas, dans l'équipe de Baldur's Gate, une personnalité aussi forte que celle d'un Bill Roper (NDLR : le producteur de Diablo II), Virgin a décidé de mettre en avant les développeurs qui, d'habitude, restaient plutôt dans l'ombre.

Comme si, aujourd'hui, pour être pris au sérieux, un jeu devait avoir un auteur. Si, pour le moment, les noms de Peter Molyneux (Dungeon Keeper, Populous, et bientôt Black & White), Will Wright (Sim City, Les Sims), Warren Spector (System Shock, Deus Ex) ou John Carmack (génial programmeur des différents Quake) sont encore



RENDEZ-VOUS ANNUEL. Comme tous les ans, le nouveau mannequin incarnant Lara Croft signait les bulletins de son jeu.



WARREN SPECTOR. De plus en plus souvent, derrière un jeu vidéo, il y a un grand nom. Les développeurs se « starifient ».

inconnus du grand public, il y a fort à parier que ces personnages, passionnés et souvent charismatiques, ne tarderont pas à donner des interviews à la presse généraliste, voire à la télévision. On peut ainsi imaginer que le jeu vidéo va développer petit à petit une vraie politique d'auteur, et que les développeurs seront progressivement perçus comme tels, et pas seulement comme des techniciens. Le phénomène est comparable à celui du cinéma, longtemps considéré comme un divertissement vulgaire et infantile, avant d'accéder au statut d'art à part entière (tout en restant une industrie) dans les années 40 et 50. Même le métier d'éditeur de jeux n'est plus honteux. Les PDG des entreprises françaises deviennent de plus en plus

Des gens comme Nicolas Gaume, de Kalisto, apparaissent régulièrement dans des émissions de radio ou de télévision.

médiatiques. Des gens comme Philippe Ulrich, de Cryo, ou Nicolas Gaume de Kalisto, apparaissent régulièrement dans des émissions de radio ou de télévision, présents comme des exemples de réussite dans la fameuse « nouvelle économie ». Le même Nicolas Gaume était, comme Bruno Bonnel d'Infogrames, affiché il y a peu sur tous les murs parisiens pour la publicité d'un grand quotidien financier. Le stéréotype de l'adolescent renfermé et boutonneux disparaît progressivement. Conséquence pratique, créer un studio de développement est aujourd'hui beaucoup plus facile qu'il y a quelques années. Normal, quand on regarde les chiffres : le jeu vidéo est une industrie qui pèse incroyablement lourd. Moitié plus lourd que le cinéma en tant :



■ **KALISTO** Nicolas Gauvre, le patron de Kalisto, est lui aussi une figure médiatique de l'industrie du jeu vidéo.

**'C'est sur le Web
que je préfère le lire'**

Bruno Bonnell

Figure 1



www.brown.edu

■ **PRESSE ÉCONOMIQUE** Les patrons des grandes industries françaises du jeu vidéo utilisés pour la publicité des Echos. Il n'y a plus de honte à travailler dans le milieu.

120 milliards de dollars en 1999, contre « seulement » 80 pour le septième art. Et loin de s'opposer, les deux industries vont à coup sûr se compléter dans les années qui viennent. Il faut bien avouer que les différents films tirés de jeux vidéo sont loin d'avoir été des chefs-d'œuvre (*Mortal Kombat*, *Street Fighter*, *Super Mario Bros*, etc.), mais certains projets s'annoncent bien. Si le film *Tomb Raider*, mettant en scène une Angelina Jolie tout en muscées, a de grandes chances de ne pas être un must du film d'action (il est vrai que l'on a un peu de mal à croire en Simon West, réalisateur des *Alles de l'Enfer* et du *Déshonneur d'Elizabeth Campbell*), on fonde beaucoup d'espoirs dans l'adaptation de *American McGee's Alice* (autre jeu vendu en partie sur la forte personnalité de son auteur au prénom improbable). Réalisé

par Wes Craven, le film sera produit par Dimension Films, une filiale de Miramax, et on retrouvera American McGee lui-même dans le rôle du producteur. Le Jeu Devil Inside va lui aussi faire l'objet d'une adaptation qui comptera le passé de Dave, à savoir comment il se retrouve avec le Diable en lui. Il ne reste plus que le jeu vidéo fasse un vrai travail dans le sens inverse, à savoir adapter un film, et en faire un chef-d'œuvre (les récents spin-off de Blair Witch nous montrent qu'il y a encore du boulot...).

Petit à petit, le jeu sort de son carcan. La médiatisation de ses auteurs en est un peu le symbole, la complémentarité avec le cinéma devrait, à terme, permettre à de très bons films et jeux de voir le jour. Le jeu vidéo sort enfin de son ghetto, et, a priori, il a tout à y gagner. ■

- Thomas Dioul

La meute et l'émeute

commentaire : La médiation y est encore plus forte que sur PC.

[illegible]

Avec la collection

BEST OF

plus rien ne vous empêche de

OUTCAST



découvrir
des mondes parallèles

SUPREME SNOWBOARDING



faire le grand saut dans
le monde de la glisse

THE TOURNAMENT



devenir le maître
de l'arène

IMPERIUM GALACTICA 2



conquérir tous les systèmes
solaires connus

DRIVER



conduire à contresens dans
les rues de New York

BEST OF

**Vous ne ferez
rien de mieux pour**

99F*

INFOGRADES

PC
CD
ROM

HOTLINE [@www.fr.infogrames.com] [@soluces 0892 68 30 20] [@3615 Infogrames]

La rédac en folie

Carnet 2 bord

Noël ne semble pas avoir eu de prises sur la rédaction : ce mois-ci encore, personne ne s'est fait de cadeaux.



30 novembre

Comme à son habitude lorsqu'il rapporte un test, Arnaud nous livre sa dernière moisson de blagues, devinettes et autres calembours. La réaction est immédiate : Rémy estime que son sens de l'humour est sourlé, Thomas pleure de rire (ce qui est très mauvais signe) et Seb tombe de sa chaise.

3 décembre

Stéphane Prince organise une soirée à thème : la soirée du problème, à laquelle il invite Sophie, déjà habituée à passer des vacances loachées en sa compagnie. Au programme, des problèmes à résoudre : faire jouer des CD de jeux sur la chaîne stéréo, déboucher des bouteilles de vin avec les pieds et descendre un pack de 24 Kilo en moins de cinq minutes, un problème que Stéphane résout immédiatement avec brio.

4 décembre

Ce y est, Olivier est l'heureux papa d'un petit garçon. Il décide immédiatement de le baptiser Kronos, nom de son personnage à

Everquest. Devant l'enthousiasme de sa compagne, il accepte d'opter pour Jules, mais estime qu'en second prénom, Doberman, son pseudo à Counter-Strike, donnerait plutôt bien.

5 décembre

Sans doute dans un souci d'identification maximal au héros de Soul Reaver, ou alors parce qu'il joue vraiment trop, Fred ne sort désormais jamais sans une large écharpe lui masquant à moitié le visage. Poursuivre par des gendarmes qui le prennent pour un terroriste, il décide finalement d'opter pour la respectabilité : une tenue de commando à la Metal Gear Solid. Sa mère est obligée d'aller le chercher au commissariat.

6 décembre

Après les tests de jeux de golf et de simulations aériennes, Thomas se recotte le test de Tomb Raider. Constatant par le jeu, complètement à bout, il est surpris en train d'envoûter une figurine violette à l'effigie de Lara Croft à coups de tournevis. Sophie commence à craindre pour sa vie.

7 décembre

Découvrant brutalement que le magazine est censé être bouclé le lendemain, Seb passe en mode panique. C'est sans doute pour cela qu'il parvient à faire sonner tous les téléphones de la rédaction en même temps, à détraquer les ascenseurs rien qu'en les regardant, et à faire disjoncter deux imprimantes par imposition de mains.

8 décembre

Après avoir successivement terminé FARK 2, No One Lives Forever et Star Trek Elite Force, Fred peste contre la durée de vie insuffisante des jeux. Rémy lui conseille de discuter avec des vrais gens. Pour essayer.

11 décembre

Visiblement d'humeur pointilleuse, voire limite chipoteuse, Seb passe sa journée à tout faire changer : légendes, captures, titres, chaussettes de Régis. La rédaction, déjà légèrement agacée, songe à passer une singulière commande sur le Net : du goudron et des plumes... Probablement à cause de la couverture de mois...

Olivier Canou
Rédacteur en chef



Jeux favoris :
Project IGI
et Colin McRae 2.0

Sébastien Jasserie
Rédacteur en chef adjoint



Jeux favoris :
No One Lives Forever
et Colin McRae 2.0

Luc-Santiago Rodriguez
Chef de rubrique tests



Jeux favoris :
Sacrice
et Project IGI

Rémy Guayoc
Béatrice



Jeux favoris :
Sacrifice
et No One Lives Forever

Frédéric Dufreine
Rédacteur



Jeux favoris :
No One Lives Forever
et Project IGI

Thomas Clout
Plume écrivain



Jeux favoris :
No One Lives Forever
et Gladius

ON VOUS AVAIT PRÉVENUS

Vous avez sans doute aperçu le jérémy accompagnant chaque test et vous faisant part de la version testée et des problèmes rencontrés. Mais les versions finales, elles, sont bien entendues parfaites... non ?

Cultures

Après vérification, il apparaît que cette sympathique alternative à Settlers tourne bien et ne présente aucun bug depuis la version test. Un jeu bien fini donc et de surcroît très amusant.



Tony Hawk Pro Skater 2

Aucun problème rencontré avec ce jeu de skate-board très réussi. Finalement, plus aucune excuse pour ne pas investir dans cet excellent jeu.

Rune

Une localisation très correcte (quelques coquilles dues à une reconnaissance de la mythologie antique), les bugs notés sur la version test ont été corrigés sauf un : le personnage se met brusquement à courir tout seul. Seul moyen de l'arrêter dans sa folle course, sauvegardez, sortez et chargez la sauvegarde. Rien de bien méchant donc, mais à éviter.

Covert Ops

Une erreur s'est glissée dans le test de Covert Ops le mois dernier. Contrairement à ce que nous avions affirmé, le moteur du jeu utilise est celui de Rogue Spear et non Rainbow Six, et il s'agit d'un stand alone et non d'un add-on, ce qui, pour 250 francs, est honnête. New culpa.

Le verdict

GRAPHISME
Le jeu propose une belle interface graphique, mais la qualité des textures est moyenne. **10**

AUDIO
Le jeu propose une belle interface graphique, mais la qualité des textures est moyenne. **10**

MULTIJOUEUR
Le jeu propose une belle interface graphique, mais la qualité des textures est moyenne. **10**

16/20

Nom du jeu

LE VERDICT

Le Comparatif (première colonne) classe les jeux analogues par ordre de préférence. Idéal pour savoir ce que vaut le produit par rapport à la concurrence. Graphismes, Audio et Multijoueur (deuxième colonne) sont notés sur 20, exactement comme la note finale. Les Pour et les Contre détaillent les points

essentiels qui nous ont plus ou moins déçus. Quant au commentaire qui accompagne la note finale, il illustre l'impression générale que nous a fait le jeu testé.

SPÉCIFICATIONS

Processeur et mémoire déterminent le type de machine demandé et recommandé pour profiter du jeu. Les Possibilités graphiques indiquent les libraiies 2D (accélération logicielle) et 3D (les autres) gérées par le produit. Les Possibilités Multijoueur signalent le nombre de joueurs supportés selon les connexions ainsi que la vitesse minimum de transfert requise.

CENTRE D'ESSAI

- Dans le pavé En un clin d'œil, vous saurez tout sur les éventuels problèmes d'installation ou de prise en main (place sur le disque dur, configurations détectées, difficulté, etc.).
- L'encadré Performances graphiques est réservé aux gros tests qui le nécessitent. Il détaille 192 configurations graphiques différentes. Il serait étonnant que vous n'y trouviez pas la vôtre. Pour la lire, choisissez votre carte graphique à gauche, votre type de processeur et votre RAM en haut. Reportez-vous au résultat. Notez que la partie « Logiciel » (tout en bas) concerne l'accélération logicielle.
- Le tableau de Motivation propose une courbe reflétant le plaisir éprouvé par le testeur tout au long des heures de jeu (de deux à vingt heures). Un petit commentaire accompagne les moments forts. Ce tableau peut se doubler d'un second tracé correspondant au mode Multijoueur s'il est géré par le jeu.

Centre d'essai		Nom du jeu	
EN UN CLIN D'ŒIL			
INSTALLATION	ASSEMBLAGE		
• Installation simple et rapide	• Installation simple et rapide		
• Pas besoin de CD-ROM	• Pas besoin de CD-ROM		
• Pas besoin de CD-ROM	• Pas besoin de CD-ROM		
PERFORMANCES GRAPHIQUES			
PROCESSEUR	RAM	2D	3D
PIII 400	640 x 480	100%	100%
PIII 450	640 x 480	100%	100%
PIII 500	640 x 480	100%	100%
PIII 550	640 x 480	100%	100%
PIII 600	640 x 480	100%	100%
PIII 650	640 x 480	100%	100%
PIII 700	640 x 480	100%	100%
PIII 750	640 x 480	100%	100%
PIII 800	640 x 480	100%	100%
PIII 850	640 x 480	100%	100%
PIII 900	640 x 480	100%	100%
PIII 950	640 x 480	100%	100%
PIII 1000	640 x 480	100%	100%
PIII 1050	640 x 480	100%	100%
PIII 1100	640 x 480	100%	100%
PIII 1150	640 x 480	100%	100%
PIII 1200	640 x 480	100%	100%
PIII 1250	640 x 480	100%	100%
PIII 1300	640 x 480	100%	100%
PIII 1350	640 x 480	100%	100%
PIII 1400	640 x 480	100%	100%
PIII 1450	640 x 480	100%	100%
PIII 1500	640 x 480	100%	100%
PIII 1550	640 x 480	100%	100%
PIII 1600	640 x 480	100%	100%
PIII 1650	640 x 480	100%	100%
PIII 1700	640 x 480	100%	100%
PIII 1750	640 x 480	100%	100%
PIII 1800	640 x 480	100%	100%
PIII 1850	640 x 480	100%	100%
PIII 1900	640 x 480	100%	100%
PIII 1950	640 x 480	100%	100%
PIII 2000	640 x 480	100%	100%
PIII 2050	640 x 480	100%	100%
PIII 2100	640 x 480	100%	100%
PIII 2150	640 x 480	100%	100%
PIII 2200	640 x 480	100%	100%
PIII 2250	640 x 480	100%	100%
PIII 2300	640 x 480	100%	100%
PIII 2350	640 x 480	100%	100%
PIII 2400	640 x 480	100%	100%
PIII 2450	640 x 480	100%	100%
PIII 2500	640 x 480	100%	100%
PIII 2550	640 x 480	100%	100%
PIII 2600	640 x 480	100%	100%
PIII 2650	640 x 480	100%	100%
PIII 2700	640 x 480	100%	100%
PIII 2750	640 x 480	100%	100%
PIII 2800	640 x 480	100%	100%
PIII 2850	640 x 480	100%	100%
PIII 2900	640 x 480	100%	100%
PIII 2950	640 x 480	100%	100%
PIII 3000	640 x 480	100%	100%
PIII 3050	640 x 480	100%	100%
PIII 3100	640 x 480	100%	100%
PIII 3150	640 x 480	100%	100%
PIII 3200	640 x 480	100%	100%
PIII 3250	640 x 480	100%	100%
PIII 3300	640 x 480	100%	100%
PIII 3350	640 x 480	100%	100%
PIII 3400	640 x 480	100%	100%
PIII 3450	640 x 480	100%	100%
PIII 3500	640 x 480	100%	100%
PIII 3550	640 x 480	100%	100%
PIII 3600	640 x 480	100%	100%
PIII 3650	640 x 480	100%	100%
PIII 3700	640 x 480	100%	100%
PIII 3750	640 x 480	100%	100%
PIII 3800	640 x 480	100%	100%
PIII 3850	640 x 480	100%	100%
PIII 3900	640 x 480	100%	100%
PIII 3950	640 x 480	100%	100%
PIII 4000	640 x 480	100%	100%
PIII 4050	640 x 480	100%	100%
PIII 4100	640 x 480	100%	100%
PIII 4150	640 x 480	100%	100%
PIII 4200	640 x 480	100%	100%
PIII 4250	640 x 480	100%	100%
PIII 4300	640 x 480	100%	100%
PIII 4350	640 x 480	100%	100%
PIII 4400	640 x 480	100%	100%
PIII 4450	640 x 480	100%	100%
PIII 4500	640 x 480	100%	100%
PIII 4550	640 x 480	100%	100%
PIII 4600	640 x 480	100%	100%
PIII 4650	640 x 480	100%	100%
PIII 4700	640 x 480	100%	100%
PIII 4750	640 x 480	100%	100%
PIII 4800	640 x 480	100%	100%
PIII 4850	640 x 480	100%	100%
PIII 4900	640 x 480	100%	100%
PIII 4950	640 x 480	100%	100%
PIII 5000	640 x 480	100%	100%
PIII 5050	640 x 480	100%	100%
PIII 5100	640 x 480	100%	100%
PIII 5150	640 x 480	100%	100%
PIII 5200	640 x 480	100%	100%
PIII 5250	640 x 480	100%	100%
PIII 5300	640 x 480	100%	100%
PIII 5350	640 x 480	100%	100%
PIII 5400	640 x 480	100%	100%
PIII 5450	640 x 480	100%	100%
PIII 5500	640 x 480	100%	100%
PIII 5550	640 x 480	100%	100%
PIII 5600	640 x 480	100%	100%
PIII 5650	640 x 480	100%	100%
PIII 5700	640 x 480	100%	100%
PIII 5750	640 x 480	100%	100%
PIII 5800	640 x 480	100%	100%
PIII 5850	640 x 480	100%	100%
PIII 5900	640 x 480	100%	100%
PIII 5950	640 x 480	100%	100%
PIII 6000	640 x 480	100%	100%
PIII 6050	640 x 480	100%	100%
PIII 6100	640 x 480	100%	100%
PIII 6150	640 x 480	100%	100%
PIII 6200	640 x 480	100%	100%
PIII 6250	640 x 480	100%	100%
PIII 6300	640 x 480	100%	100%
PIII 6350	640 x 480	100%	100%
PIII 6400	640 x 480	100%	100%
PIII 6450	640 x 480	100%	100%
PIII 6500	640 x 480	100%	100%
PIII 6550	640 x 480	100%	100%
PIII 6600	640 x 480	100%	100%
PIII 6650	640 x 480	100%	100%
PIII 6700	640 x 480	100%	100%
PIII 6750	640 x 480	100%	100%
PIII 6800	640 x 480	100%	100%
PIII 6850	640 x 480	100%	100%
PIII 6900	640 x 480	100%	100%
PIII 6950	640 x 480	100%	100%
PIII 7000	640 x 480	100%	100%
PIII 7050	640 x 480	100%	100%
PIII 7100	640 x 480	100%	100%
PIII 7150	640 x 480	100%	100%
PIII 7200	640 x 480	100%	100%
PIII 7250	640 x 480	100%	100%
PIII 7300	640 x 480	100%	100%
PIII 7350	640 x 480	100%	100%
PIII 7400	640 x 480	100%	100%
PIII 7450	640 x 480	100%	100%
PIII 7500	640 x 480	100%	100%
PIII 7550	640 x 480	100%	100%
PIII 7600	640 x 480	100%	100%
PIII 7650	640 x 480	100%	100%
PIII 7700	640 x 480	100%	100%
PIII 7750	640 x 480	100%	100%
PIII 7800	640 x 480	100%	100%
PIII 7850	640 x 480	100%	100%
PIII 7900	640 x 480	100%	100%
PIII 7950	640 x 480	100%	100%
PIII 8000	640 x 480	100%	100%
PIII 8050	640 x 480	100%	100%
PIII 8100	640 x 480	100%	100%
PIII 8150	640 x 480	100%	100%
PIII 8200	640 x 480	100%	100%
PIII 8250	640 x 480	100%	100%
PIII 8300	640 x 480	100%	100%
PIII 8350	640 x 480	100%	100%
PIII 8400	640 x 480	100%	100%
PIII 8450	640 x 480	100%	100%
PIII 8500	640 x 480	100%	100%
PIII 8550	640 x 480	100%	100%
PIII 8600	640 x 480	100%	100%
PIII 8650	640 x 480	100%	100%
PIII 8700	640 x 480	100%	100%
PIII 8750	640 x 480	100%	100%
PIII 8800	640 x 480	100%	100%
PIII 8850	640 x 480	100%	100%
PIII 8900	640 x 480	100%	100%
PIII 8950	640 x 480	100%	100%
PIII 9000	640 x 480	100%	100%
PIII 9050	640 x 480	100%	100%
PIII 9100	640 x 480	100%	100%
PIII 9150	640 x 480	100%	100%
PIII 9200	640 x 480	100%	100%
PIII 9250	640 x 480	100%	100%
PIII 9300	640 x 480	100%	100%
PIII 9350	640 x 480	100%	100%
PIII 9400	640 x 480	100%	100%
PIII 9450	640 x 480	100%	100%
PIII 9500	640 x 480	100%	100%
PIII 9550	640 x 480	100%	100%
PIII 9600	640 x 480	100%	100%
PIII 9650	640 x 480	100%	100%
PIII 9700	640 x 480	100%	100%
PIII 9750	640 x 480	100%	100%
PIII 9800	640 x 480	100%	100%
PIII 9850	640 x 480	100%	100%
PIII 9900	640 x 480	100%	100%
PIII 9950	640 x 480	100%	100%
PIII 10000	640 x 480	100%	100%

Léa Clavier
Pour le test

Noël Charot
Pour le test

Bertrand Pomart
Pour le test

Stéphane Prince
Pour le test

Arnaud Crett
Pour le test

Le Tolpand
Pour le test



Jeux favoris :
Bare
et Dark Age of Camelot



Jeux favoris :
Fargate
et Stupid Inventors



Jeux favoris :
Timelike
et Pro Rally 2001



Jeux favoris :
Project IGI
et Counter-Strike



Jeux favoris :
Grand Central
et Alliance



Jeux favoris :
Call to Power 2
et Project IGI

LE TOP

1



Sacrifice

Éditeur : Virgin
Genre : Stratégie

17/20

L'ère de GenAïo : Si l'est vrai que le jeu tient toutes ses promesses au niveau technique, il est encore plus vrai que l'impression de confusion que s'empare du joueur pendant les premières heures est plus que désavantagée. Avec son personnage en plein cœur de la guerre, son système de caméra à la Torrisa Roider et tout ses paramètres à gérer, Sacrifice rate de peu le titre d' " excellent jeu grand public " pour celui de " jeu parfait pour les marchands fous hardcore de stratégie temps réel ".

2



Project IGI

Éditeur : Eidos
Genre : Action

17/20

L'ère de GenAï : Project IGI est de la même veine que Deus Ex ou Hitman. C'est un jeu prenant où vous hésitez si vous jouez au casque. Comme les deux autres, il fait partie des jeux qui méritent la perfection action, réflexion et tactique. Seuls reproches, l'absence de mode Multipass qui diminue sa durée de vie, ainsi que la nécessité d'une bonne config. Mais, Project IGI, croyez-moi, c'est du bon, mangiez-en.

3



No one lives forever

Éditeur : Eux
Genre : Action

17/20

L'ère de GenAï : No one lives forever est le meilleur shoot 3D en vue subjective depuis Half-Life. Pour tout y est excellent : les cartes, le gameplay, les voix, l'histoire, les personnages... Oubliez la demo, les 2-3 niveaux pris n'importe où dans le jeu ne permettraient pas de comprendre ce que le jeu veut vraiment. Essayez-vous, et jouez à No one lives forever du début à la fin, vous ne pourrez plus vous en détacher. Je doute que vous soyez d'accord si vous avez les yeux d'acier.

4



Colin McRae Rally 2.0

Éditeur : Codemasters
Genre : Course

16/20

L'ère de GenAï : Nous serons très satisfaits de plaisir avec ce nouveau Colin McRae Rally mais on ne nous enlève pas de l'idée que le jeu aurait pu être plus beau et moins gorgement. En dehors de cela et de quelques bouillottes, le jeu est vraiment à recommander aux fans de simulateurs, comme aux joueurs occasionnels. Vous trouverez tout compris dans le plaisir de la conduite. Si vous n'avez pas d'argent, après Noël...

5



Stupid Invaders

Éditeur : Ubi Soft
Genre : Aventure

15/20

L'ère de GenAï : On passe un bon moment avec Stupid Invaders. Les énigmes sont ludiques et soignées sans être ridicules et l'univers est à la fois drôle et haut en couleur. L'humour ne réside pas seulement dans les cinématiques ou les situations mais également dans la résolution des énigmes. On regrette juste les déplacements trop lents des personnages et les temps de changements entre chaque scène. Bon, c'est du tout bon !

LA VIE. LA VRAIE.

JANVIER 2001

Gen4

PC CD-Rom

Chaque mois, le meilleur des jeux disponibles sur PC CD-ROM

6



Battle Isle : Androsia War

Éditeur : Ubi Soft
Genre : (Stratégie)

15/20

L'un des Gen4 : Battle Isle, The Androsia War simule un conflit sous deux angles : logistique et militaire. Tandis que la tactique militaire se décompose tout pas tout, la gestion de l'économie de guerre, elle, s'effectue en temps réel ! Androsia War bénéficie aussi d'un graphisme impressionnant. En se positionnant près du sol, on découvre un excellent niveau de détail, avec de superbes touches... Bref, un véritable jeu pour connaisseurs, complet et bien réalisé.

7



Pro Rally 2001

Éditeur : Ubi Soft
Genre : Course

15/20

L'un des Gen4 : Après N-Rally 2 et en même temps que Colin McRae 2.0, voici donc Pro Rally 2001, qui déboude plein pot sur nos écrans, lesquelles devront être plutôt rassurées pour accueillir le bébé et profiter pleinement de ses capacités. Un petit coup de chapeau en ce qui concerne la réalisation graphique, qui s'agisse des véhicules, des effets de lumière, de fumée ou des décors, c'est parfaitement réaliste.

8



CALL TO POWER 2

Éditeur : ACTIVISION
Genre : GESTION

13/20

L'un des Gen4 : Ne nous méprenons pas, Call to Power 2 est de la belle ouvrage. Tous les menus ont été améliorés, les possibilités étendues, les façons de gagner multiples... Mais des améliorations mises bout à bout ne font pas un nouveau jeu et ceux qui ont joué au premier n'ont pas de s'ennuyer au bout de deux heures. Pour les autres, il aurait pu s'agir d'une belle découverte, si les graphismes avaient été corrects.

9



FIFA 2001

Éditeur : EA Sports
Genre : Sport

12/20

L'un des Gen4 : Faisons comme si FIFA 2001 était une révolution attendue en commençant par un bel appel pour les nostalgiques : le jeu permet de prendre part à de nombreuses coupes et championnats de par le monde, avec toutes les équipes et stars officielles, licence oblige. Ses points forts sont son gameplay, permettant de se faire plaisir en quelques minutes à peine et sa réalisation, offrant des graphismes et des animations d'un grand réalisme. Sur ce dernier point, avouons que FIFA 2001 est à la hauteur.

10



TV Star

Éditeur : Miroir-Quid
Genre : Gestion

COUP DE COEUR AUCHAN

Auchan



Ne voiture rien venir ?

Colin McRae Rally 2.0 | Reprenez le volant d'une des références du jeu de rallye.

Pour info

■ ÉDITEUR Codemasters ■ DÉVELOPPEUR Codemasters ■ GENRE simulation de rallye ■ JOUEURS 1 à 4 ■ PUBLIC tout public ■ Prix env. 100 €

S I J'AI BONNE MÉMOIRE, Colin McRae Rally a été l'un des premiers jeux de rallye à sortir des ornières de l'arcade pour s'avancer vers un plus grand réalisme. Rattrapé puis doublé par un Rally Championship 2000 sur le terrain de la simulation pure, le jeu de Codemasters s'est quand même vendu en Europe à 1250 000 exemplaires. Cela aurait été un crime marketing que de ne pas donner suite à cette poule aux œufs d'or, surtout quand on aime les omelettes...

Test en chiffres

- 90 succès
- 10 valeurs
- 8 pays

Versions testées

- version beta
- aucun bug constaté

Adresse Internet

www.codemasters.com/fr/

IN CAR OF THE RISING SUN

Les effets de lumière sont très convaincants, surtout avec une GeForce.



Dailleurs, Aline, cuisinière chez Codemasters, régala tout le monde avec ses omelettes. Et puis, il y eut une pénurie d'œufs : d'où ce jeu de rallye... Comment ça, vous ne voyez pas la rapport ? C'est pourtant simple (NDLR : attention à la blague) : ils ont fait cette suite quand ils ont vu qu'Aline manquerait d'œufs. C'est normalement à cet instant, juste après la blague pournée, qu'un réalisateur de sitcom balance les

rires. Il est vrai que Gen4 n'est pas une télé et qu'une Ford Escort n'a encore jamais joué dans un sitcom. Mais avouez qu'il est dur de trouver des idées d'intro différentes, vu le nombre de jeux de rallye qui sortent actuellement. Et puis, si vraiment vous êtes consterné par mon intro, vous pouvez toujours envoyer vos pierres à la rédaction qui transmettra, soyez-en sûrs.

Où en étiez-vous ? Ah oui, le jeu de rallye. Donc la hâte et l'excitation se

Le jeu se situe à la frontière de l'arcade et de la simulation.

sont emparés de moi lorsque j'ai pris possession de la version. J'installe, double-clique et... le soufflé retombe. Je vérifie mon moniteur, ferme les yeux, les ouvre, les frotte mais, quoi que je fasse, l'évidence se pose là : ce truc blanc sur fond gris, si proche dans son esthétique de l'intro en Flash d'un site sur le béton cellulaire, c'est le menu principal du jeu. D'aucuns diront qu'il s'agit là d'un minimalisme de bon aloi, moi je me contenterai de dire que la Palme 2000 du menu le plus laid est d'ores et déjà remise. Seul nominé : Colin McRae Rally 2.0.

Convaincu qu'en ayant si peu bossé l'interface, les développeurs ont sûrement eu plus de temps pour travailler le jeu lui-même, je m'enfonce dans la suite et l'albumine des menus pour faire un tour du côté des options graphiques.



■ **SPÉCIALE** Dans les «spéciales» vous pourrez évoluer dans un univers plus arabe.

Des rayures sur ma belle carrosserie

La vraie plaisir avec les jeux de rallye, c'est qu'on peut ruiner des voitures hors de prix juste pour le plaisir et sans qu'aucune assurance ne vous sanctionne d'un malus. Voyez plutôt les services automobiles que propose le jeu.



PARE-CHOQUE

■ Une bonne marche arrière dans un arbre et pon ! vous verrez votre pare-choc arrière traîner lamentablement sur la route et produire des étincelles si vous êtes sur le bitume. L'influence sur la conduite : aucune mais ça énerve.



CAPOT BRANLANT

■ En accumulant les collisions frontales, vous verrez peu à peu votre capot brinquebalcer. On aurait aimé qu'il passe sa désolidariser du véhicule mais quoi que vous fassiez, il se contentera de gigoter. Ça énerve aussi.



BRIS DE VERRE

■ Les pare-brise et vitres latérales cèdent les premiers. Hélas, l'effet n'est pas rendu en vue interne et le rhume du copilote n'est pas géré. On aurait aimé que ses indications de route soient ponctuelles d'atmosphère !

Tourisme contre Rallye

Chaque casson est amélioré jusque dans ses plus petits détails, comme le montrent ses deux Peugeot 206. Les autocollants, c'est pour faire plus joli... Du presque.

La 1,1 l de « série »



À gauche, une cylindrée de 1124 cm³ et 60 chevaux DIN pour une voiture pesant 910 kg en version trois portes. Boîte manuelle cinq vitesses, intérieur toile couleur au choix, autoradio et kit d'enceintes avec casson de basses en option.

La « Rallye »



À droite, une cylindrée de 1997,5 cm³ et 300 chevaux DIN pour une voiture pesant 1 290 kg sans aucune porte. Boîte X-Trac à six rapports séquentiels en position longitudinale (sc), carrosserie renforcée et sièges-baquet. Capote en option.

modélisées, on regrettera que les décors n'aient pas subi le même traitement : les buissons en bitmap font tâche, surtout lorsqu'on passe derrière et qu'on s'aperçoit qu'ils sont tout plats. De même, la pluie évoque plus le gribouillis d'un enfant de deux ans qu'une intempérie, et des incohérences sont à relever : un pare-brise cassé demeure intact en vue interne et les reflets des phares sur l'herbe donnent l'impression qu'elle a été encaustiquée. Disons donc pour conclure sur ce point, que le jeu est beau, qu'il aurait pu l'être d'avantage et attaquons-

nous au vrai nerf de la guerre ludique : le gameplay.

Le modèle physique des voitures a été amélioré afin que la conduite et le comportement de votre bolide soient plus crédibles que jamais. Votre véhicule ne passe plus son temps à chasser à chaque virage sous prétexte que rallye=glissades. Rassurez-vous, le frein à main est toujours aussi efficace pour les épingles à cheveux mais Codemasters semble avoir évité l'écueil de la savonnette. En gros : ça glisse juste ce qu'il faut et le jeu se situe toujours à la frontière de

OPINION



LUC-SANTIAGO

Depuis Rally Masters, on n'avait pas vu un jeu de rallye aussi bien fini. Un contrôle des véhicules impeccable (mais sacrément difficile en mode Simulation), une réalisation graphique honnête, mais peut-être légèrement en dessous de celle de Pro Rally 2001 et une jouabilité réglée au quart de poil... On voit mal pourquoi déconseiller ce jeu aux fens... Et aux autres !



■ **ROMCE DE MOYER** La vue interne est assez réussie et diffère pour chaque voiture.

Je pousse tout à fond et reviens sur mes pas pour lancer une simple étape. Quelques dizaines d'écrans plus tard, après avoir créé mon profil conducteur, choisi ma voiture, défini ma boîte en manuel, choisi le jeu de l'étape et réglé ma voiture, l'interface décidément lourdingue laisse enfin la place au jeu. Et là, croyez-moi, c'est du bonheur !

Chaos de boue

Oubliés les menus laborieux, les œufs et le visage d'Aline qui me souriait sur le sable, quelques mètres de rallye italien suffisent pour me rassurer sur la qualité de Colin McRae 2.0. Pour commencer, le graphisme a pris un coup de jeune. Avec son mip machin et son bilinear truc, on ne peut pas dire que Colin McRae 2.0 soit à la tréne. Cependant, si les voitures sont splendides et parfaitement

■ **TORNEAUX** Être un bon pilote de rallye, c'est aussi savoir faire face à tout type de rebondissement de situation.





■ **SPORTS D'HIVER** Selon le type de sol, le comportement des véhicules change radicalement. Ici, il ne faut pas trop espérer contrôler ses dérapages de manière convalescente. Sortez les skis !



■ **ARCADE** Plusieurs voitures seront en compétition dans ce nouveau mode.

et vous apprendrez aussitôt son rôle dans l'aérodynamisme automobile. Toutes ces améliorations prononcent le réalisme du jeu et le rallye, dans la vie réelle, c'est aussi les réglages et réparations de la voiture. Toutes les deux étapes, vous aurez une heure pour bichonner votre mécanique.

OPINION



FRED

Malgré la féroce concurrence, CMR 2.0 restait sans conteste le jeu de rallye le plus attendu et le résultat est... mitigé. Il faut l'admettre, l'aspect visuel s'avère décevant, surtout au niveau des décors. Par contre, les développeurs se sont surpassés en ce qui concerne les modèles de conduite. En mode Simulation, on atteint un niveau de réalisme extrême qui procure des sensations tabuleuses. Il vous le faut.

l'arcade et de la simulation, à ce point d'équilibre parfait où le gameplay reste jouissif, qu'on soit hardcore gamer ou non.

Un effort tout particulier a aussi été porté sur les différents terrains et leur influence sur la conduite. Ainsi, on sent vraiment la différence entre boue, neige, verglas et bitume. Ce dernier donnant vraiment l'impression d'être, comme au tennis, une surface rapide favorisant

la conduite nerveuse. On appréciera également l'arrivée de madame Météo dynamique. Au niveau Expert, ses caprices viendront passablement compliquer votre tâche et vous feront plus d'une fois regretter le choix de vos pneus.

Enfin, les voitures subissent, comme par le passé, de multiples déformations et casses mais on sent mieux désormais leur impact sur la conduite. Perdez votre aileron

Les roues de la fortune

Chaque réparation ou réglage amputant cette heure de précieuses minutes, il faudra faire les bons choix en anticipant sur les aléas des deux étapes suivantes. En plus d'être bon pilote, il faudra donc être un fin stratège si vous avez la moindre ambition au niveau Expert.

Pour vous détendre loin de la solitude et du chrono stressant des épreuves de rallye, Colin McRae 2.0 propose aussi - et c'est





■ **SANS ISSUE** Quel qu'il pleuve, neige ou vente, les spectateurs sont toujours en première ligne.

une nouveauté - un mode Arcade, dans lequel vous courez sur les circuits du jeu contre d'autres adversaires au nombre paramétrable. Ne vous méprenez pas, Arcade ne veut pas dire facile.

En voiture Simone

Le comportement de la voiture et la difficulté des courses vont proposer un défi suffisamment corsé pour qu'on s'interroge sur l'aspect « détente » de la chose. De plus, ce mode Arcade fait prendre conscience de l'extrême gourmandise du jeu en terme de puissance : en 1204 x 768, j'ai dû choisir entre fluidité et profondeur de champ sur mon Athlon 650/128 Mo/GeForce. Mettons ça sur le compte de l'intelligence

artificielle des concurrents, en riant tout de même sur un jeu dont l'esthétique ne justifie pas une telle gourmandise.

Tant qu'on en est au chapitre des regrets, j'en profite pour pester contre la disparition de l'école de conduite et la qualité des



■ **SOLUTION** Un mode Split-screen permet de jouer à deux. Pour les amateurs de sim.

cinématiques d'introduction, importées depuis la version PlayStation. Enfin, ce n'est pas un reproche mais je vous préviens : le jeu est très dur en mode Expert et à moins de connaître par cœur les circuits et votre voiture, vous n'irez pas bien loin dans le Championnat.

Toutefois, comme le jeu est intéressant et agréable à jouer, on admettra que Codemasters a rempli son contrat avec cette suite. Ce Colin McRae 2.0 est une valeur sûre dont les défauts ne parviennent qu'à nous faire attendre le troisième épisode. Avec moi : trois, quatre... Et j'ai crié, criééé... Colin !... pour qu'il revienne... ■

- Arnaud Couët

OPINION



ARNAUD

J'ai vraiment pris beaucoup de plaisir avec ce nouveau Colin McRae mais on ne m'enlèvera pas de l'idée que le jeu aurait pu être plus beau et moins gourmand. Mis à part quelques détails, le jeu est vraiment à recommander aux fans de simu comme aux joueurs occasionnels. Tous trouveront leur compte dans le plaisir de la conduite. S'il vous reste un peu d'argent après Noël, vous saurez quoi faire.

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ **MINIMUM** : Pentium III 450 MHz / 64 Mo
■ **RECOMMANDÉ** : Pentium III 600 MHz / 128 Mo
■ **RECOMMANDÉ** : Pentium III 600 MHz / 128 Mo

Possibilités graphiques

■ Accélération 3D ☒
■ Direct 3D ☒
■ Seta ☒
■ OpenGL ☒

Possibilités sonores

■ EAX (SBLive) ☒
■ Dolby Surround/Digital ☒

Possibilités multijoueur

■ Nombre maximum de joueurs : 2
■ PC seul - LAN - Internet ☒
■ CD nécessaires par joueur ☒
■ Connexion minimum : 56 kbps

Le verdict

COMPARATIF

■ **COLIN MCRAC RALLY 2.0**
■ **RALLY CHAMPIONSHIP 2000**
■ **PRO RALLY 2001**
■ **Y-RALLY 2**

Une nouvelle référence en matière de jeu de rallye.
Plus réaliste et plus exigeant que jamais.
Un caducet mérité mais avec une nouveauté : il bénéficie d'une nouvelle interface graphique légèrement améliorée à celle de Colin McRae 2.0.
Un jeu très riche et très amusant d'un point de vue.

Colin McRae Rally 2.0

GRAPHISMES

■ Le jeu propose de la 3D, ce qui permet d'offrir une vue d'ensemble de la piste et des décors.



AUDIO

■ Les messages vocaux sont de bonne qualité. Les bruitages des voitures et les voix des conducteurs sont réalistes.



MULTIJOUEUR

■ Le jeu propose de jouer en mode PC ou en mode LAN. Il est possible de jouer à plusieurs, pour peu que chacun ait une machine puissante.



POUR : Le jeu propose de la 3D, ce qui permet d'offrir une vue d'ensemble de la piste et des décors. Le mode Arcade est un plus appréciable.

CONTRE : Le jeu propose de la 3D, ce qui permet d'offrir une vue d'ensemble de la piste et des décors. Le mode Arcade est un plus appréciable.

EN DEUX MOTS...

Il faut admettre que cette suite n'est pas la route (je parle bien sûr) et que ce Colin McRae 2.0, en dépit de ses défauts, est digne de son prédécesseur.

16/20

mon mariage
07/10/00

les potes

la famille

christian

PC JEUX - 90%

"Le meilleur des Civilizations"

JEUX VIDEO MAGAZINE - 17/20

"La référence en matière de jeu de stratégie"

PC TEAM - 91%

ACTIVISION

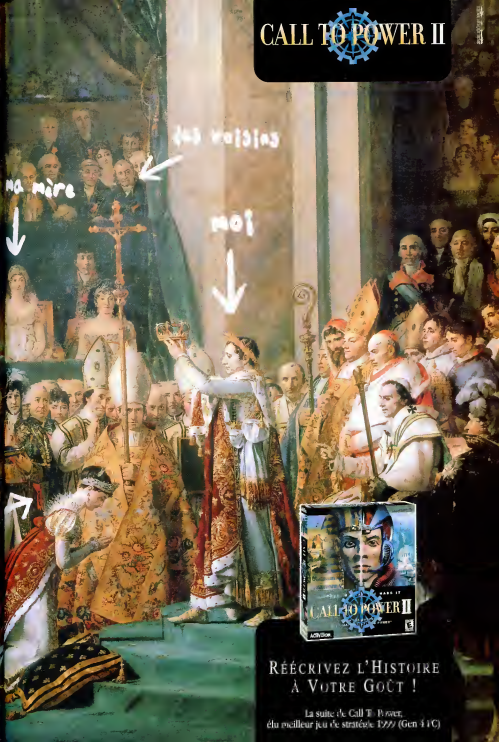
PC
CD-ROM

TOUS
PUBLICS

ACTIVISION
OU 06 92 68 17 71

Activision est une marque déposée de Activision, Inc. © 1999 Activision, Inc.

CALL TO POWER II



RÉÉCRIVEZ L'HISTOIRE
À VOTRE GOÛT !

La suite de Call To Power,
le meilleur jeu de stratégie 1999 (Gen 41C)

Poule position !



Chicken Run | Prêtez votre cerveau aux poules les plus débiles du poulailier.

Pour info

■ Film d'animation ■ DÉVELOPPÉ PAR GEMINI FILMS ■ DISTRIBUÉ PAR GEMINI FILMS ■ PUBLIC 7 ans et + ■ PRIX env. 330 F

Tout en chiffres

- 14 niveaux
- 4 personnages
- 1 coop américain

Version testée

- Belle trépidation
- Aucun problème

Adresse Internet

www.chickenrun.com

Lorsque j'étais petit, il m'arrivait d'aller observer les poules dans le poulailier de ma grand-mère. Une poule, ça vous regarde d'un air fier et arrogant, les pattes dans le fumier. Ce qui m'amena à la conclusion suivante : même les pieds dans la meule, il faut savoir garder la tête froide !



■ ANGLE MUR Les angles de caméra offrent le champ de vision trop restreint.

Chicken Run est un jeu d'action et d'aventure tiré du film d'animation éponyme. Ça commence bien ! Ici, point de pâte à modeler, c'est du bon gros pixel sur pattes que vous allez contrôler. Votre mission : délivrer rapidement vos amis les poules du joug terrible de la famille Tweedie (dont le passe-temps favori est la pêche aux poules). Ce ne sera pas chose aisée, vu le quotient intellectuel moyen de la basse-cour, mais bon.

Votre manette fringante - et votre clavier, ça marche tout aussi bien - devrait venir à bout des phases d'action, tandis que votre cerveau surentraîné devrait pouvoir résoudre les petites énigmes. D'autant que ce ne sont pas des énigmes bien compliquées. Et pour cause, le jeu est clairement orienté grand public (il vient d'ailleurs de la console) et ne s'adresse pas au hardcore gamer. C'est plutôt du genre : « Ah, je viens d'avoir une idée pour nous échapper du poulailler ! Nous allons construire une catapulte » et voilà, il ne vous reste plus qu'à partir chercher tous les éléments de la catapulte pour



■ POULES ALLIÉES De nombreuses phases du jeu mettent en scène des prouesses entre poules.



■ COMME AU CINÉMA Des séquences cinématiques rythment l'action et permettent de rire un peu entre deux tentatives d'évasion.

finir le niveau et, accessoirement, à passer une épreuve de dextérité ou se débarrasser d'un boss de fin de niveau. Une cinématique, et c'est reparti !

Dans Chicken Run, vous ne dirigez pas la caméra : elle se place automatiquement au-dessus de

vosre poule, restreignant ainsi votre champ de vision. Résultat : vous ne voyez pas les chiens vous tomber dessus. Et comme chaque fois que l'un d'eux vous attrape, vous perdez un objet que vous avez eu toutes les peines du monde à trouver, il ne faut pas avoir peur de recommencer... Et de recommencer encore.

Poule ou face

Heureusement, un radar en bas à droite de l'écran, à la Metal Gear Solid, vous indique les déplacements dans la discrétion. Vous pouvez, par exemple, vous planquer contre un mur pour voir ce qui arrive ou marcher tout doucement. Dans le même genre d'aide, un signal sonore

Œuf à la coq

Ceux qui pensent que les coqs sont des créatures chétives et vulnérables changeront d'avis s'ils rencontrent ces deux-là...



Weirdo

Ce coq appartient à la plus grosse espèce au monde : le White Sulley. Il pèse dix kilos et fut à l'origine d'un sensine de taille après avoir défoncé sa clôture pour attaquer un autre coq qui trépassa, il estropia un chien et tua deux chats !



Big snow

Pas un enfant de chœur non plus celui-là puisqu'il pèse 10,5 kg pour 84 centimètres de haut, au garrot. Il appartient à un Australien mais il n'a quant à lui commis aucun meurtre sur tout autre animal ! Un cas particulier donc.



■ TATA POULE De nombreuses interactions avec les décors font partie des énigmes. Il faut savoir utiliser le bon objet au bon endroit. L'aventure, c'est l'aventure !



■ **AU BOUT DU TUNNEL** Voici Ginger, celle par qui le scandale arrive. C'est un peu la poule qui souffle le vent de la rébellion sur le pouillier.

OPINION



NOËL

Chicken Run ne s'adresse évidemment pas aux hardcore gamers. En revanche, ceux qui ont aimé le film et qui ont envie de poursuivre l'expérience trouveront ici un jeu pas trop compliqué, doté d'une réalisation honnête et suffisamment intéressante pour tenir en haleine.

vous avertit chaque fois que vous approchez un objet important, signal qui s'emballa au fur et à mesure que vous approchiez de l'objet en question. Vous ramassez alors l'objet sous les acclamations de la poule en délire !

Autre about sympathique de Chicken Run, vous incarnez différents personnages successivement : Ginger (la poule visionnaire à l'origine de la plupart



■ **MACHINES INFERNALES** Les poules doivent parfois utiliser des machines très évoluées... À vous de les aider parce qu'avec leur quotient intellectuel, ce n'est pas gagné !

des plans d'évasion), Rocky (le poulet volant américain - sans commentaire...), Ric & Rac, etc.

Emporté par la fièvre de la volaille, vous évoluez ainsi en constant vif que la difficulté du jeu est mal dosée. Et ce, principalement à cause d'une

gestion décevante de la caméra. Même avec l'aide de l'interlace, pourtant claire et efficace, les déplacements s'avèrent laborieux et souvent trop hasardeux.

Prix Poultier

Les petites épreuves de fin de niveau (des jeux dans le jeu) apportent de la fantaisie, lorsqu'il faut, par exemple, diriger les poules déguisées en Mrs Tweedie ou manier une catapulte. Mais dans le cœur du jeu, on finit par haïr ces satanés chiens qui passent leur temps à vous piquer tous vos objets. Les interactions avec les volailles sont moins détestables, vous les rencontrez dans leurs baraquements pour causer « projet d'évasion ».

Bref, Chicken Run aurait pu être bien meilleur si le gameplay et la gestion de la caméra avaient été plus soignés. Il en reste un jeu défrayant, fidèle à l'ambiance du film qui plaira au grand public. ■

— Noël Chanat



■ **CHICKEN WINGS** Les chiens sont la véritable plaie des poulliers. Ce sont les ennemis numéro un des volailles. Heureusement, un radar vous permet d'anticiper leur arrivée.

Le verdict

COMPARATIF

■ METAL GEAR SOLID

Un jeu d'exploration nettement plus sérieux que Chicken Run, lui aussi venu de la console, et qui a tout intérêt à être joué.

■ COMMANDOS

Il fut le premier du genre et il l'est aussi, attention à ne pas le confondre avec la suite officielle de Commandos.

■ HIDDEN & DANGEROUS

Plus de détails sur ce jeu plus récent de la génération haut rendement.

■ CHICKEN RUN

Appréhensif, précis, aventure et action à l'ancienne, dommage que la gestion de la caméra gâche le plaisir.

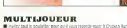
GRAPHISMES

■ Un bon jeu, à l'exception de la caméra. Les personnages sont bien rendus, les décors sont agréables.



AUDIO

■ Les voix des poules sont très agréables. Les chiens ont une voix qui leur va bien.



MULTIJOUEUR

■ Inviter tout le monde pour qu'il vous rende peur à Chicken Run, c'est à la fois amusant et utile.



Chicken Run

POUR

■ Les plans des poules pour s'échapper sont amusants, les épreuves sont bien conçues, les décors sont agréables.

■ Les plans des poules pour s'échapper sont amusants, les épreuves sont bien conçues, les décors sont agréables.

CONTRE

■ La gestion de la caméra. Les déplacements sont laborieux et souvent trop hasardeux.

■ La gestion de la caméra. Les déplacements sont laborieux et souvent trop hasardeux.

■ La gestion de la caméra. Les déplacements sont laborieux et souvent trop hasardeux.

■ La gestion de la caméra. Les déplacements sont laborieux et souvent trop hasardeux.

■ La gestion de la caméra. Les déplacements sont laborieux et souvent trop hasardeux.

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ MINIMUM : PIII 450 MHz / 64 Mo

■ RECOMMANDÉ : PIII 500 MHz / 64 Mo

■ RECOMMANDÉ : PIII 550 MHz / 64 Mo

■ RECOMMANDÉ : PIII 600 MHz / 64 Mo

■ RECOMMANDÉ : PIII 650 MHz / 64 Mo

■ RECOMMANDÉ : PIII 700 MHz / 64 Mo

■ RECOMMANDÉ : PIII 750 MHz / 64 Mo

■ RECOMMANDÉ : PIII 800 MHz / 64 Mo

■ RECOMMANDÉ : PIII 850 MHz / 64 Mo

■ RECOMMANDÉ : PIII 900 MHz / 64 Mo

■ RECOMMANDÉ : PIII 950 MHz / 64 Mo

■ RECOMMANDÉ : PIII 1000 MHz / 64 Mo

■ RECOMMANDÉ : PIII 1050 MHz / 64 Mo

■ RECOMMANDÉ : PIII 1100 MHz / 64 Mo

■ RECOMMANDÉ : PIII 1150 MHz / 64 Mo

■ RECOMMANDÉ : PIII 1200 MHz / 64 Mo

■ RECOMMANDÉ : PIII 1250 MHz / 64 Mo

■ RECOMMANDÉ : PIII 1300 MHz / 64 Mo

■ RECOMMANDÉ : PIII 1350 MHz / 64 Mo

■ RECOMMANDÉ : PIII 1400 MHz / 64 Mo

■ RECOMMANDÉ : PIII 1450 MHz / 64 Mo

■ RECOMMANDÉ : PIII 1500 MHz / 64 Mo

Coqs en pâte

Chicken Run, le film | Au temps de la vache folle, essayez le poulet en pâte à modeler !

Avant d'être un jeu, *Chicken Run* est d'abord un film, réalisé par Nick Park, génial papa de Wallace et Gromit, et produit par Steven Spielberg. Gentilles fées sur le berceau ou mariage de la carpe et du lapin ?

En 1996, la découverte en France des incroyables films d'animation de l'Anglais Nick Park avait été une grande claque. Loin des comptines naïves de notre enfance, les personnages de ce fou dangereux étaient de vraies tomates de rire absurde, dans la lignée des Monty Python. Wallace et Gromit, surtout, étaient à jamais entrés dans nos cœurs, nouveaux exemples de la folie qui s'empare des Anglais quand ils oublient de pincer la lèvres supérieure. L'annonce, il y a deux ans, de la

Beaux organes

STARS Le doublage français a été assuré par des pointures !

Les distributeurs français n'ont pas regardé à la dépense pour le doublage de *Chicken Run*. Quand on ignore qui est au générique français de *Chicken Run*, on passe un gros premier quart d'heure à jouer au jeu du « qui c'est ? » à pour tenter de reconnaître le casting de l'un de la V.F. Si on reconnaît vite Claude Piéplu en vieux poulet gâteux et Depardieu (qui trouve à son meilleur rôle depuis longtemps) en coq frireur, la présence de Valérie Lemercier en passionnée de cause volaille et de Josiane Balasko en rieuse de choc est plus inattendue. Enfin, pour une fois, ne changez pas forcément de trottoir en voyant le panneau « V.F. » !



mise en chantier du premier long métrage de Nick Park, *Chicken Run*, avait suscité autant d'excitation que d'inquiétude. Excitation à l'idée de le voir se déchaîner sur 90 minutes, inquiétude à l'idée que sa folie pourrait être passablement amoindrie par la grosse machine de son producteur, la société

On rit, on s'émeut, on oublie que tout cela n'est que pâte à modeler...

Dreamworks, autrement dit Steven Spielberg. Ces craintes étaient-elles fondées ? À moitié seulement.

Chicken Run se passe donc dans un élevage de poules, dont les pensionnaires, menées par la décidée Ginger, refusent le destin qu'on a choisi pour elles : finir dans une tourte industrielle !

Bonnes pâtes

Elles vont donc imaginer d'incroyables stratagèmes pour tenter de s'évader, sans succès. Jusqu'à ce que s'écrase dans la basse-cour le coq Rocky, qui pourrait peut-être leur apprendre à voler... Le génie de Nick Park s'exprime à fond dans la création de machines insensées et sa narration n'a rien perdu de son rythme ébouriffant. Les scènes où des centaines de poules s'agitent dans la plus grande cacophonie sont incroyables et les expressions de leurs visages n'ont rien à envier à celles de Gromit.

On rit, on s'émeut, on oublie que tout n'est que pâte à modeler et images de synthèse. Et même si la métaphore de la conquête de l'Amérique est un peu lourdingue, finalement, on s'en fout ! ■

- Rémy Goavec



■ DANCE IN THE DARK Le ballet de la volaille est l'un des moments forts du film.



■ ÉVASION Intrigue du film : les plans d'évasion incessants des poules !



Agent nettoyeur

Project IGI | De l'infiltration considérée comme un des beaux-arts.

Pour info

■ EDITEUR Eidos ■ DÉVELOPPEUR Innerloop ■ GENRE quake-like ■ JOUEUR(S) 1 ■ PUBLIC 16 ans et + ■ PRIX env. 370 F

Tout en chiffres

- 18 anses
- 14 missions
- 2 gigabits

Version testée

- PC
- aucun bug constaté

Adresse Internet

www.eidos.fr/press/fr/actualites/press/03



■ **TIREUR D'ÉLITE** Le meilleur moyen pour se débarrasser des gènes...

Eidos continue de renouveler les quake-like en nous proposant, cette fois, d'entrer dans la peau d'un agent secret spécialisé dans l'infiltration. Dans Project IGI, déjouez la vigilance des gardes et des caméras et pénétrez derrière les lignes ennemies.

La saga Eidos continue de mettre en péril votre équilibre biologique et familial. D'ailleurs, nous rappelons à notre aimable lectorat qu'il n'est pas recommandé de jouer à un jeu vidéo plus de 48 heures d'affilée sans alimenter son chat et sans parler à sa moitié.



■ **HEP! TAXI!** Ça, c'est super sympa. Ils ont même laissé un petit avion avec le plein pour faciliter mon départ. Sauf que je suis à peine piloteur...

Après avoir endossé le rôle d'un super-homme bionique dans Deus Ex, celui d'un tueur à gages dans Hitman, vous allez pouvoir vous couler dans la peau d'un ex-agent des services spéciaux de Sa Majesté (SAS), l'agent Jones.

Tout commence lorsque le gouvernement russe reçoit un appel provenant du cellulaire d'un dénommé Joseph. Celui-ci prétend détenir des informations concernant le vol d'une ogive nucléaire par la mafia russe et propose de reprendre





■ MAUVAISE POSTURE Cette position n'est pas naturelle... Il a dû m'arriver quelque chose. Les impacts de balles sur la caisse, notons que mes adversaires sont de piètres tireurs !

contact ultérieurement. Seul problème, depuis, Joseph, que personne ne connaît ni d'Ève, ni des dents, n'a plus donné signe de vie. Il faudra donc tirer cela au clair. Et comme tous les gars compétents disponibles sur place sont refaits à la vodka, on fait appel à un ex des SAS, mister Jones.

Seul contre tous

Cette ébauche de scénario va donner lieu à une course-poursuite à la recherche de Joseph, de bases militaires en forteresses impenables, toutes paumées dans des cols parfaitement frigorifiques. Et vous, mister Jones, agent spécial solitaire, loin de son foyer, allez devoir infiltrer « l'infiltrable » au cours de 14 missions délicates. Pour cela, vous avez à votre disposition



■ UN PEU D'EXERCICE Les séquences d'escalade sont les seules en vie externe.

un arsenal impressionnant d'armes et de gadgets dernier cri, dont je m'en vais vous dire deux mots.

Les 18 armes dont vous disposez existent réellement et ont même été essayées par les développeurs ! Ils ont enregistré directement le bruit des détonations durant de vraies séances de tir. Bref, les armes vont du couteau de base au lance-



■ COMME AU CINÉMA Entre chaque mission, une longue séquence cinématique vous expose l'objectif de la prochaine opération : il s'agit d'être attentif !

Q&R

JOHAN OVERBYE
Programmeur 3D

Pourquoi avez-vous décidé de reprendre le moteur de Joint Strike Fighter (simulateur de combat aérien) pour Project IGI ?

En fait, le moteur utilise dans Project IGI est complètement nouveau. Il est appelé Transform et reprend quelques idées et concepts de celui de Joint Strike Fighter mais les similitudes s'arrêtent là. **Avez-vous atteint votre but en développant l'intelligence artificielle du jeu ?**

Je pense que le meilleur exemple de nos expériences sur le jeu a été quand je suis passé depuis un réservoir d'eau. J'ai dû à shooter comme un fou lorsque j'ai vu un type courir dans ma direction. Avant que je comprenne ce qu'il se passait, il a envoyé une grenade qui a atterri à côté de moi, avant de me transformer en bouillie. **Les balles ont-elles un comportement réaliste ?**

Les balles ne sont pas affectées par la gravité, option que nous avons retirée du jeu pour privilégier le gameplay. Cependant, elles traversent certains matériaux et ricochent contre une surface sur laquelle on tire avec un très petit angle.

Les bases que vous devez infiltrer sont truffées de gardes et de caméras.

Age of Sail II

■ EDITEUR Take-two ■ DÉVELOPPEUR Take Soft
■ GENRE wargame naval ■ PRIX env. 200 F



■ À L'ABORDAGE ! L'ensemble est en 3D, avec un petit moteur correct.

Le wargame, jeu de stratégie au tour par tour, est déjà un genre bien particulier, réservé aux fans de tactique militaire ou aux collectionneurs de timbres. Pas d'action, mais de la réflexion. Age of Sail II restreint encore sa cible en se consacrant exclusivement aux batailles navales. Vous allez pouvoir prendre le contrôle d'environ 1200 navires différents, battant pavillon de 11 nations entre 1775 et 1820. Si le graphisme est moyen, il reste des plus délicats mais au moins, le jeu tourne sur toutes

les boîtes. Réservé aux marins d'eau douce et aux bachibouzouks.

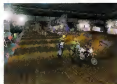
12
20

S.P.

TESTS EXPRESS

Motocross Mania

■ EDITEUR Take-two ■ DÉVELOPPEUR Gdi
■ GENRE sport ■ PRIX env. 150 F



■ IN DOOR Le jeu offre des courses en intérieur et en extérieur.

Difficile de passer après Motocross Madness 2 de Microsoft... Non que Motocross Mania soit franchement mauvais, c'est juste qu'il est moins beau... Moins maniable... Moins fun. Moins tout en fait ! Sa très relative stabilité et ses nombreux bugs graphiques attestent d'un jeu réalisé un peu trop vite et qui aurait gagné à être un peu mieux fini... Mais, grâce à son prix très attractif de 150 francs environ, il pourra sûrement satisfaire les amateurs de motos qui n'ont pas envie d'investir dans Motocross Madness 2. Un rapport qualité/prix honnête, sans plus. Et à condition de ne pas être égaré.

10
20

T.D.

Les joujoux de Jones

Si vous les utilisez correctement, ces petits bijoux de technologie vont vous éviter de finir comme une carte perforée dans la force de l'âge. Attention toutefois, vous restez visible, donc vulnérable, pendant leur utilisation.

Jumelles



Ces jumelles à infrarouge, dotées d'un zoom très puissant, représentent l'accessoire idéal pour sniper tout ce qui est possible. Elles matérialisent les ennemis sous la forme de petits carrés rouges en indiquant la distance de la cible. Parfaites pour les approches discrètes et le repérage par temps d'après (brouillard, neige, etc.).

Carte



Cette carte électronique représente les ennemis par de petits triangles rouges dont l'angle le plus aigu représente la direction du regard. De plus, en cliquant sur l'icône d'une caméra de surveillance, on obtient son angle de balayage. Attention, il faut savoir que le satellite qui l'alimente en données ne détecte rien à l'intérieur des bâtiments...



■ **JOLIE** Cette dozeuse est votre contact avec les services russes. Pas mal, le contact

chaque méchant détecté par le satellite y est représenté par une petite flèche, dont la pointe indique la direction du regard. On voit les sentinelles faire les cent pas, les gardes en haut de leur tour d'observation, etc. En plus, cette carte indique la position des caméras de surveillance. Censez sur le gâteau, si l'on clique sur l'une d'entre elles, un cône en mouvement indique la zone balayée. Voilà pourquoi on passe une bonne partie de son temps à inspecter cette carte au cours d'une mission.

Pruneaux à gogo

Mais dans Project IGI, il n'est pas (seulement) question de lancer dans le tas en espérant trouver une borne de revitalisation. Si mètres plus loin. Bien sûr, il y a quand même les seringues hypodermiques dispersées avec parcimonie dans le décor qui vous requinquent un peu, mais ne comptez pas trop là-dessus... Car on ne peut évidemment pas sauvegarder pendant une mission. Hé, hé, ça vous la coupe, hein ? Et comme les missions sont plutôt du genre à rallonge, il est

roquettes, en passant par le fusil de sniper (Dragunov) ou le fusil à pompe à répétition, bref, rien que du bonheur. Leur réalisation est d'une perfection jamais atteinte jusqu'ici et le rechargement de chaque arme est d'un réalisme incroyable. Les chargeurs se vident rapidement, tellement d'ailleurs, qu'on se retrouve souvent à cours de munition en plein combat. Le bruit d'un percuteur venant claquer dans un chargeur vide annonce souvent le début d'une nouvelle partie.

Le gros problème dans Project IGI, c'est que les bases que vous devez infiltrer sont truffées de gardes aux aguets et de caméras de vidéo-surveillance prêtes à déclencher l'alarme. Lorsque c'est

Si vous tirez dans une cloison en bois, les balles la traverseront, mais si elle est en acier, c'est une autre affaire.

le cas, d'autres gardes surgissent de partout, prêts à vous faire passer de vie à trépas.

Inutile de dire que, sans l'aide de quelques petits bijoux de la technologie, Jones serait cuit. Mon premier est une paire de jumelles à infrarouge qui détectent la chaleur humaine et indiquent la distance qui vous sépare de votre cible. Munie d'un zoom épétant, c'est l'outil idéal pour repérer les cibles à sniper ou pour dénicher un ennemi au milieu d'une brume matinale. Mon second est une carte électronique des lieux, reliée à un satellite. C'est l'élément indispensable à la réussite. D'abord,



■ **LA PLOUOUZE !** Nan, Jones ne se fait pas une injection d'héroïne ; il se soigne. Attention, les seringues sont rares !



■ **CRACKER BELIN** Il est fort ce Jones, il te pirate un ordinateur et zou, plus de caméras de surveillance. Attention cependant, elles seront opérationnelles dans deux minutes.

Maintenant c'est à vous de jouer...



PC GAMER
90%

"Puissant, simple à utiliser
et capable de créer des jeux
fabuleux, une révolution"

CREEZ VOS PROPRES JEUX VIDEO !



Que vous soyez fan de jeux "rétro" ou de RPG futuristes, quelque soit votre âge, DIV GAMES STUDIO est un logiciel simple, intuitif, performant, fun et très complet pour réaliser vos propres jeux vidéo.

DIV GAMES STUDIO ne demande aucune connaissance en programmation. Le langage de développement a été spécialement simplifié pour être accessible à tous !

Les possibilités de DIV GAMES STUDIO sont illimitées. Laissez vous entraîner par votre imagination et vous serez impressionné par les possibilités de création. Tous les styles sont réalisables, du jeu d'arcade au shoot them'up.

**ALORS ETONNEZ-VOUS, ETONNEZ VOTRE ENTOURAGE, ET QUI SAIT VOUS
POURRIEZ UN JOUR FRANCHIR LA PORTE D'UNE SOCIÉTÉ
DE DÉVELOPPEMENT DE JEUX VIDEO !**

REGARDEZ LA LOGO DIV



OCUS

www.focusm.com

WWW.DIV-ARENA.COM

OPINION



LUC-SANTIAGO

Rhâââ... quelle claque ! Lorsqu'on voit un shoot 3D pareil, dans lequel action et tactique font bon ménage, on aime, on n'a pas le choix ! Et puis, les infiltrations dans les bases ennemies, l'ambiance paramilitaire à la Counter-Strike et les armes bien choisies permettent au jeu d'être très réaliste. Difficile de ne pas flipper et de ne pas se prendre au jeu ! Bref, c'est excellent et on vous le recommande !



■ **MACCHINÉES** Une fois proprement abattus, les cadavres disparaissent au bout de quelques secondes.

conseillé d'avancer avec prudence. Il y a aussi des snipers chez l'ennemi et les bougres savent tirer, faites-moi confiance.

D'ailleurs, parlons-en, des soldats. Leur comportement est parfois surprenant. On se dit souvent que leur cerveau a dû être échangé contre un détecteur de mouvements. Résultat, ils vous détectent dès qu'une mèche de vos cheveux apparaît derrière la colline où vous êtes planqué, mais ils tirent

comme des chèvres. Ils ratent une vache dans un couloir. Seuf s'ils possèdent un joli Dragunov à lunette ou si vous avez malencontreusement déclenché l'alarme. En général, l'alerte s'accompagne de l'arrivée d'une nuée de nouveaux soldats qui savent viser et qui sont mieux armés. D'un autre côté, certains de vos ennemis lancent la grenade avec dextérité et ça fait en général assez mal. Autre étrangeté, il arrive que lorsqu'ils

entendent une détonation, les soldats se jettent à terre, c'est bien... Mais ils restent là sans rien faire, ce qui vous laisse largement le temps de les ajuster et... Pan !

Agent trouble

En revanche, si l'intelligence artificielle est de qualité inégale, la gestion des points d'impact est excellente. Les corps pivotent si vous tirez dans un bras, ils se tordent quand vous tirez dans le ventre et leur position est véritablement suggestive quand vous choisissez le bas-ventre (vieux jeu !). De même, ils pient si vous leur faites pêter les rotules et surtout, ils volent en arrière, façon John Woo, quand vous leur tirez dedans à bout portant avec une arme un peu puissante.

Enfin, cerise sur le gâteau, ils se relèvent quand ils n'ont été que blessés et peuvent vous débouler dessus par derrière si vous n'avez pas fait gaffe. Côté



■ **MONTÉ EN L'AIR** Grimper sur une tour pour sniper, c'est bien joli. Mais en vue extérieure, vous êtes vulnérable.



■ **JOUJOU** Le meilleur ami de Jones n'est pas un chien mais son Dragunov à lunette.



world-wild-dvd.com

C'est :

800 films référencés

350 DVD zone 2 référencés

200 Bandes-Annonces en Avant-première

1000 Bandes-Annonces référencées

Des DVD à GAGNER

<http://www.world-wild-dvd.com>



World-wild-dvd.com

Tel : 01 45 62 30 42 - Mail : ansenc@world-wild-dvd.com
Fax : 01 45 62 05 65 - 20 rue Jean Mermoz 75003

OPINION



STÉPHANE

Project IGI est de la même veine que Deus Ex ou Hitman. C'est un jeu prenant qui vous fait sursauter si vous jouez au casque. Comme les deux autres, il fait partie des jeux qui mènent à la perfection action, réflexion et tactique. Seuls reproches, l'absence de mode Multijoueur qui diminue sa durée de vie, ainsi que la nécessité d'une bonne config. Mais, Project IGI, croyez-moi, c'est du bon, mangez-en.



■ CHUTE LIBRE Jones est décidément un adepte des sports de l'extrême...

réalisation, Project IGI réalise pratiquement un sans-faute.

Son seul reproche, l'interactivité limitée avec le décor, en dehors des impacts de balles. Impossible de prendre un objet ou de le casser, en dehors des vitres. En revanche, le comportement des matricules au doux contact d'une balle a été très soigné. Si vous tirez dans une cloison en bois, les balles la traverseront, mais si elle est en acier, c'est une autre affaire, ou alors il vous faudra la mitrailleuse. De plus, on peut tirer à travers une vitre sans la faire voler en éclats pour peu que l'on ne tire qu'un coup.



■ FEU D'ARTIFICE C'est fou ce qu'on peut faire avec un peu de C4 et d'imagination ! Mais avant d'en arriver là, il faudra miner trois chars d'assaut au nez et à la barbe des gardes !

Espion mode d'emploi

TERMINOLOGIE Lorsqu'un véritable agent des SAS recroise sa vie !

Andy McNab est le pseudonyme d'un ancien agent des SAS, le service d'action britannique qui intervient partout dans le monde, pas toujours légalement. Après s'être illustré comme officier pendant la guerre du Golfe, avoir infiltré l'IRA durant plusieurs années et brouillé aux quatre coins du globe, ce quadragénaire a décidé d'arrêter les trais et de devenir auteur. On lui doit Manipulation et Ordre de tuer (éditions de Fallois), deux romans d'espionnage réus. Si le premier mêle courses-poursuites, IRA et défilés gouvernementaux, le second joue quant à lui la carte de l'action en racontant la longue cavale d'un espion et de sa cible. Les deux livres en tout cas fleurissent bon le vécu et spotent remarquablement le lecteur.



Au cours de mes quelques heures passées sur le jeu, j'ai pu régler son compte à un type visant à travers les portières d'un camion...

Le moteur 3D est quant à lui une réussite. Il permet de zoomer sur des cartes immenses dont la taille

n'a plus rien à voir avec celles des autres quake-like.

Comme je l'ai dit plus haut, certaines scènes sont en vue objective. Elles se déclenchent par exemple lorsque vous prenez une échelle ou que vous grimpez à une clôture. Ces scènes sont très bien faites, mais comme vous restez vulnérable sans avoir la possibilité de tirer, il est important de vérifier que le secteur est nettoyé avant de se lancer. D'autres moments de solitude comme le crochetage d'une porte ou le piratage d'un ordinateur font de vous des cibles idéales.

Reste, pour finir, un point noir à ce tableau idyllique : il n'y a aucun mode Multijoueur dans cette version et les développeurs ne communiquent pas à ce sujet pour l'instant. Néanmoins, en attendant un patch hypothétique, on peut se lancer sereinement dans Project IGI : c'est une réussite. ■

- Stéphane Prince

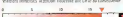
Le verdict

COMPARATIF

- **PROJET IGI** Un excellent jeu d'infiltration et une réalisation dans une mode Multijoueur. Scénarios génériques pour tous les amateurs de Quake (3D-lic).
- **NO ONE LIVES FOREVER** Un jeu très récemment publié et intéressant d'une réalisation très technique. On s'ennuie assez peu sur ce jeu.
- **STAR TREK ELITE FORCE** Réalisez toute l'histoire de la série Star Trek avec un superbe son et 3D.
- **HALF-LIFE** D'exceptionnelle qualité.
- **HALF-LIFE** D'exceptionnelle qualité.
- **HALF-LIFE** D'exceptionnelle qualité.

GRAPHISMES

■ La richesse des détails n'est pas hallucinante mais les cartes sont vraiment intéressantes. Attention toutefois aux cartes 3D couronnées.



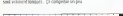
AUDIO

■ L'ambiance est très bonne, mais il manque de détails au son. Il n'est pas impressionnant.



MULTIJOUEUR

■ Il n'y a pas de mode Multijoueur dans Project IGI, mais les scénarios sont vraiment intéressants. On s'ennuie assez peu.



Project IGI

POUR : La qualité de la réalisation, le mélange action/espionnage, le scénario. La difficulté des missions. Les cartes variées.

CONTRE : La longueur du jeu, l'absence de mode Multijoueur, l'absence de détails.

EN DEUX MOTS...

Un excellent jeu d'action original et très bien réalisé. À essayer, sauf si vous êtes un fan de jeu Multijoueur ou si les armes à feu vous dégoûtent la nuit.

17/20

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ MINIMUM : 33-300 MHz, 64 Mo

■ RECOMMANDÉ : 33-300 MHz, 64 Mo

■ RECOMMANDÉ : 33-300 MHz, 64 Mo

Possibilités graphiques

■ Accélération logicielle

■ Direct 3D

■ 3ds

■ OpenGL

Possibilités sonores

■ EAX (50/100)

■ Dolby Surround/Digital

Possibilités multijoueur

■ MODE MAXIMUM DE JOUEURS

■ PC/SERIE / LAN / INTERNET

■ CO NECESSAIRE PAR JOUEUR

■ CONNEXION INTERNET



PETIT JOUEUR DEVIENDRA GRAND

NEWS, TESTS
DOWNLOADS, SOLUTIONS
RETRO, INTERDITS
BOUTIQUE, CONCOURS
ENCHÈRES À 1 F
VENTE FLASH

ENCHÈRES SPÉCIAL ABONNÉS
LA PLAY-STATION 2 EST
MISE À PRIX À 1 FRANC !

www.jeuxplus.com



Le premier site communautaire et cybermarchand

Puissance et gloire

Call to Power II | Devenez maître du monde, de l'évolution et de l'histoire.

Pour info

■ DÉVELOPPEUR Activision ■ GÉNIE civilisation-like ■ JOUEURS 1 à 8 ■ PUBLIC 13 ans et + ■ PRIX env. 350 F



■ **LIBÉRALISME** La gestion des routes a été entièrement repensée et modernisée.

La fibre conquérante vous démange ? Commander six milliards d'individus vous manque ? Vous voulez graver votre nom sur les pyramides ? Réjouissez-vous, la famille Civilization a un nouveau rejeton, du genre costaud !

Est-il encore besoin de présenter Call to Power et le jeu qui l'a inspiré, Civilization ? Créé en 1992 par Sid Meier, nom entré depuis lors dans la légende du jeu vidéo, Civilization, qui proposait au joueur de décider de la destinée de tout un peuple de l'âge du bronze à la fin du XXII^e siècle, a peuplé les jours, les nuits, et parfois gâché la vie de centaines de milliers de joueurs à



■ **LA PÊCHE** Ne négligez pas les ressources maritimes, elles sont parmi les plus importantes du jeu.

traverser le monde. Ô combien de couples brisés, de carrières ruinées, d'examens ratés, pour cause de parties interminables, de nuits blanches, de journées de 8 ou 10 heures passées le nez rivé à l'écran pour, enfin, parvenir à

Tout en chiffres

- 5 300 ans
- 400 tours de jeu
- 11 leaders

chronologiques

Versions testées

- Windows
- aucune problème

Adresse Internet

www.activision.com/games/cp2/index.html

battre l'ordinateur, ce tricheur infâme, au niveau Empereur ?

Civilization et son successeur, Civilization II, sont des légendes du jeu PC, au même titre qu'un Doom ou qu'un Dune 2. Sorti il y a deux ans, après d'interminables querelles juridiques, Call to Power, qui nous emmenait de l'an 4000 avant J.-C. à l'an 3000, reprenait le génial principe de Civilization et trouvait même, en dépit d'une interface qui n'arrivait pas à la même perfection que celle inventée par Meier, le

Le prochain jeu de Sid Meier

JURASSIC TYRCON Mais qui fait Sid Meier depuis Alpha Centauri ?



Le nouveau projet de Sid Meier n'est guère plus modeste que les précédents, puisqu'il s'agit d'imaginer une Civilization chez les dinosaures ! On ignore encore tout de l'aspect technique du projet, mais le jeu devrait mettre en scène, dans un décor éblouissant (à je cibo), des dizaines d'espèces de dinos différentes, sur plusieurs millions d'années. Toutes les étapes de l'évolution des dinosaures seront représentées, y compris leur fin tragique, et il leur sera peut-être possible d'échapper à la météorite fatale pour rester les maîtres de la Terre. Bref, Meier est toujours aussi fou, mais ça s'en plaint ?

EMPIRE MANAGEMENT

CAUSE AND EFFECT

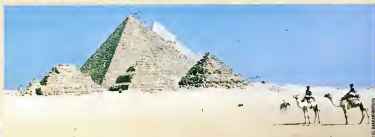
SOVEREIGNTY

Culture	15	Empire Expansion	75	Current Government	Republic
People	3361875				
FOOD		PRODUCTION		COMMERCE	
Population	100k	Workable	1200k	Wages	1200k
	2 4 6 8 10		4 8 12 14		4 8 12 14 16 18
Required	5000	Public Works	1000	Science	1000
Collected	9224	Collected	3022	Collected	1213
Command	5000	City Use	1200	Science	1100
Stored	2000	Public Works	400	Storage	2000
<div> <div>Cancel</div> <div>Close</div> </div>					

■ **MAÎTRISE DE GESTION** Les réglages des ratios et du temps de travail sont clairs et leurs conséquences visibles.

Le mystère de la Grande Pyramide

LEGSLANE Daignera toujours comment ont été construites les pyramides. Théories humaines et véritables recherches.



Nous avons tous vu dans des films, des BD ou justement dans le jeu, des esclaves hébreux ou nubiens tirer de lourdes pierres le long de pentes de glaise pour amener des blocs au sommet de la Grande Pyramide. Le problème, c'est qu'il y a de fortes chances pour que cette image soit totalement fautive. Non seulement des archéologues ont retrouvé des tablettes de salaire tendant à prouver que les ouvriers n'étaient pas des esclaves, mais en plus, toutes les tentatives de bâtir une pyramide selon les méthodes anciennes ont toutes lamentablement échoué. Du coup, les interprétations les plus fantaisistes circulent, de l'usage de la télékinésie à l'intervention des extraterrestres. Plus sérieusement, des archéologues français espèrent résoudre le mystère en extrapolant à partir des méthodes traditionnelles des tailleurs de pierres d'Égypte.

Q&R

PARKER DAVIS
Producteur

Pourquoi ne pas
avoir changé le
titre graphique
de Call to Power II ?

L'éditeur de Call to Power était une petite entreprise par rapport au jeu de ce type. Il y a trois raisons pour lesquelles nous ne l'avons pas changé. Tout d'abord les bouciers qui il n'est pas si mal l'essai. Nous allons concevoir nos efforts sur l'amélioration de l'interface et de la jouabilité.

Enfin, il nous semble
avoir oublié le jeu en
souhaitant le design.

Pourquoi avoir retiré
700 ans par rapport
à Call to Power ?

Les que nous avons
augmenté le nombre de
jeux dans le jeu qui est
passé d'un maximum de
500 tours à 600 tours.
Donc, si nous avions
voulu aller jusqu'à
1000, nous aurions
eu à modifier des
technologies futures.

Il nous nous en sommes
aperçus que des choses
avaient disparu avec la
première civilisation.
Il y avait une
civilisation plus ancienne.

Donc, de plus, pas de
jeux dans le jeu.
Les jeux sont, pour
nous, les différences
entre les deux
Call to Power ?

Nous nous développons
là, en créant un
monde différent
pour les joueurs, offrir
la gestion des villes, offrir
la gestion des villes, offrir
la gestion des villes. C'est
comme un nouveau jeu.

moyen de l'améliorer quelque peu. Call to Power II ne change rien aux principes posés par son prédécesseur, mais prétend corriger toutes les imperfections signalées par les joueurs. Ils disent tout ça ? Oui, mais pour une fois, on aurait tendance à les croire. Il suffit de quelques minutes de jeu pour se rendre compte que tous les défauts du premier Call to Power ont été corrigés. Ainsi, sa grande faiblesse par rapport aux jeux de Meier était l'interface de gestion des villes, qui était loin d'être intuitive.

Avec presque deux ans de réflexion, les auteurs du jeu sont parvenus à créer leur propre interface, originale et efficace, qui n'a pas grand-chose à envier à celle du premier Civilization, à part peut-être un petit charme nostalgique.

Deux nouveautés sont particulièrement agréables. Tout d'abord, le recrutement des spécialistes, qui n'a jamais été convaincant dans les jeux de la série, veut enfin dire quelque chose. Il permet de réguler production agricole, industrielle et recherche

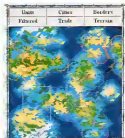
scientifique, et surtout, fait apparaître les effets de chaque « recrutement » - on voit tout de suite si l'accroissement de la productivité va condamner les citoyens à la famine, au lieu d'en subir les conséquences plus tard.

La fin de la triche

Ensuite, l'apparition d'une sorte de frontière, qui permet de voir, au fur et à mesure de la croissance démographique de chaque cité, de quel territoire elle a besoin, ce qui évite qu'une grande métropole vramprise une agglomération plus modeste. Autre amélioration notable, l'ordinateur ne triche presque plus. Déjà, dans Call to Power (contrairement à Civilization), aucun de vos adversaires ne pouvait envahir vos villes défendues par des



■ **DONS COMPTES** L'écran de gestion des villes est clair, précis, utile : un réel. Vous pouvez enchaîner des spécialistes et voir immédiatement les conséquences de vos décisions.



■ **BAS LES CARTES** L'ajout de frontières claires apporte beaucoup au jeu.

OPINION



RÉMY

Ne nous méprenons pas, Call to Power II est de la belle ouvrage. Tous les menus ont été améliorés, les possibilités, étendues, les façons de gagner, multipliées, etc. Mais des améliorations mises bout à bout ne font pas un nouveau jeu et ceux qui ont joué au premier risquent de s'ennuyer au bout de deux heures. Pour les autres, il aurait pu s'agir d'une belle découverte, si les graphismes avaient été corrects. Dommage.



MUSIQUE MILITAIRE Comme dans Call to Power, on peut grouper des unités et les gérer très efficacement grâce à cette fenêtre.

blindés avec ses vieux chevaliers en armure. En revanche, vos voisins vous trouvaient immédiatement et envoyaient des esclavagistes dépeupler vos cités : un sens de l'orientation assez suspect... Tout cela est bien fini.

Recherche et développement

Alors, qu'est-ce qui cloche dans Call to Power II ? D'abord, tous les défauts n'ont pas été éliminés. Si la tricherie a été réduite, elle n'a pas disparu complètement. J'ai fort peu apprécié de voir toute une compagnie de mitrailleurs vaincus par un nombre égal de... catapultes, datant de l'Empire romain ! Ensuite, si les options diplomatiques ont été accrues, l'intelligence artificielle ne sait toujours pas vraiment s'en servir, pratiquant surtout le refus systématique et l'intimidation, même quand cela va clairement à l'encontre de ses intérêts.

Mais surtout, ce qui ne va pas dans Call to Power II, c'est son prix.

Je m'explique. Quiconque n'est pas complètement aveugle pourra constater que le moteur graphique est le même qu'il y a deux ans, ce qui est tout de même un peu gonflé. On va me répondre que les fans

hardcore du genre ne s'intéressent pas à cet aspect des choses : mon œil (c'est le cas de le dire...). Deuxièmement, les unités, les bâtiments, les régimes politiques (le fascisme est toujours aussi efficace, merci...) sont exactement les mêmes que dans Call to Power. Seules les innovations ont été légèrement modifiées pour une meilleure logique (encore que je doute un peu de l'invention du théâtre ait précédé celle de la philosophie, mais bon...).
Alors, oui, Call to Power II est une nette amélioration par rapport à Call to Power, mais au bout de quelques heures de jeu, on a vraiment l'impression de rejouer à ce dernier, qu'on avait déjà acheté il y a deux ans. Toutes ces améliorations auraient pu être apportées par un add-on, voire même un gros patch. Bref, Call to Power II ne justifie pas d'être vendu à 350 francs... ■

- Rémy Goavec



BATAILLE RANGÉE Le système de combat est enfin cohérent, faisant protéger les unités à l'origine portées par les combattants. En revanche, les archers peuvent vaincre les artilleries...

Le verdict

COMPARATIF

CALL TO POWER II

Tout au bout du premier... En fait, Call to Power II est un jeu très intéressant, mais qui ne peut pas être comparé à son prédécesseur. À moins de le jouer à la fois.

CIVILIZATION CALL TO POWER

Pour les fans de la série, Call to Power II est un jeu très intéressant, mais qui ne peut pas être comparé à son prédécesseur. À moins de le jouer à la fois.

HEROES III

Un jeu très intéressant, mais qui ne peut pas être comparé à son prédécesseur. À moins de le jouer à la fois.

GRAPHISMES

Les graphismes de Call to Power II sont très intéressants, mais ils ne peuvent pas être comparés à ceux de Call to Power I.

0 100 09

AUDIO

Les effets sonores de Call to Power II sont très intéressants, mais ils ne peuvent pas être comparés à ceux de Call to Power I.

0 100 09

MULTIJOUEUR

Les possibilités de jeu en multijoueur de Call to Power II sont très intéressantes, mais elles ne peuvent pas être comparées à celles de Call to Power I.

0 100 08

Call to Power II

POUR : Un jeu très intéressant, mais qui ne peut pas être comparé à son prédécesseur. À moins de le jouer à la fois.

CONTRE : Les graphismes de Call to Power II sont très intéressants, mais ils ne peuvent pas être comparés à ceux de Call to Power I.

EN DEUX MOTS...

Call to Power II est un jeu très intéressant, mais qui ne peut pas être comparé à son prédécesseur. À moins de le jouer à la fois.

Très bien fait, mais... on est un habitué, on s'ennuie vite. Pour attendre Civilization III ?

12/20

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

MINIMUM : 486 MHz / 16 Mo
RECOMMANDÉ : 586 MHz / 32 Mo

RECOMMANDÉ : 660 MHz / 32 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

Accélération logicielle : X
Direct 3D : ✓
S3 : ✓
QW64 : X

POSSIBILITÉS SONORES

MAX (MIDI) : ✓
Delivery Survival/Dialog : X

POSSIBILITÉS MULTIJOUER

NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS : 4
PC SEUL : X / LAN : X / INTERNET : X

CO NÉCESSAIRE PAR JOUEUR : 100 Mo
CONNEXION MINIMUM : 56 kbps

Pro-création !



Papiers Créatifs
Micro Application
99 F par cassette



Pack 12 CD-R
Ref. 5100
99 F
Inclus: logiciel

De la gravure à l'impression de la jaquette, créez des supports de qualité professionnelle pour vos meilleures compilations audio, vos archives ou vos photo CD. Avec le pack 12 CD-R de Micro Application, jusqu'à 650 Mo de qualité optimale. Et avec votre Kit d'Impression CD 2000 et les Papiers Créatifs de Micro Application, créez et imprimez la jaquette et les étiquettes de votre CD-R. Et voilà, c'est tout ! Vous pouvez le commander sur...

120 modèles de jaquettes imprimables et plus de 120 modèles de jaquettes imprimables. Vous pouvez les télécharger gratuitement sur le site de Micro Application. Vous pouvez les télécharger gratuitement sur le site de Micro Application. Vous pouvez les télécharger gratuitement sur le site de Micro Application.

Micro Application

UN INNOVATION AVENTURE EN VAUT LEUX

les + sont sur www.microapp.com
info service surprise

Sortie de sa Tomb

Tomb Raider : Sur les traces de Lara Croft | Le retour d'Indiana Lara en short.

Pour info

■ CRÉATEUR Eidos ■ DÉVELOPPEUR Core Design ■ GENRE action-plates-formes ■ JOUEUR(S) 1 ■ PUBLIC 12 ans et + ■ PRIX env. 300 F

Tout en chiffres

- 13 niveaux
- 10 épisodes
- 4 niveaux de difficulté
- 4 époques

Versions testées

- Xbox française
- PC de collection
- PlayStation 2
- Game Boy Advance
- tous Windows

Adresse Internet

www.tombraider.com/fr/tombraider/



■ **GROS PLAN** Le visage de Lara Croft n'a pas beaucoup évolué...

Régulièrement, je dîne avec Lara Croft. Si, si. Cela fait maintenant cinq ans qu'on se connaît, et je suis ses aventures de près. Au début, j'étais tout fier de me montrer avec elle, mais depuis quelque temps, ce n'est plus trop la gloire... Ce test sera l'occasion d'en expliquer les raisons.

C'est toujours une expérience intéressante de dîner avec Lara. Déjà, tout le monde la reconnaît. Pour l'intimité, c'est raté. Elle essaie de s'habiller sexy, mais ses bleus, ses biceps et ses épaules carrées annihilent tous ses efforts. Cela dit, ces derniers temps,



■ **UNE NOUVEAUTÉ** Lara est maintenant capable de jouer aux funambules.

elle semble inquiète. Soucieuse. Déjà, elle est censée être morte et psychologiquement, elle a du mal à assumer. Ses dernières aventures ludiques ne sont qu'une série de flash-back et elle a été remplacée par une actrice en chair et en os pour jouer son propre rôle au cinéma. Alors, elle est au plus bas. Aussi, quand elle veut savoir ce que je pense de son dernier jeu, j'hésite un peu. Que faire ? Être

honnête et risquer de lui faire mal ? Finalement, j'ai choisi. « Alors, tu les trouves comment mes dernières aventures ? » me demande-t-elle avec un sourire forcé qui cache mal son angoisse. « Lara ? - Oui ? -

Lara est censée être morte et elle a bien du mal à assumer...

Quel mari pour Lara Croft ?

C'est bien d'être une belle aventurière, de vivre de sa passion et de passer son temps à voyager et éviter de se faire tondre la peau. Il y a un moment où on a envie de s'occuper de chips devant la télé. Avec qui Lara pourrait elle réaliser cette ultime mission ?

Indiana Jones



Le plus évident. Ils ont le même métier, ont le même goût du risque et, honnêtement, leurs aventures micro-ludiques se ressemblent beaucoup. Il est cependant à parier que le couple ne tiendrait pas longtemps enfermé dans un tropique mouillé à Nocty et qu'il partirait chasser un ennemi arctique dans une sombre région du Pérou au bout de quelques semaines.

Conan le Barbare



Avec un caractère comme celui de Lara, mieux vaut un homme, en vrai, un bien banni qui sent la transpiration et qui ne sait pas compter plus loin que 526, nombre de ses victimes tuées à la hache. Il est à parier qu'avec son intelligence légendaire et son sens de la répartie, Lara finirait vite par vexer Conan, qui déflouterait sa coiffe sur une demi-douzaine de barbares innocents.

Cate Archer



Et si c'était le mariage idéal ? Leurs bonnes manières, leur goût pour l'aventure et les armes à feu en feraient un couple parfait. Elles se retrouveraient après des missions toujours plus dangereuses dans leur petit nid d'amour pour échanger des anecdotes savoureuses, panser leurs blessures, comparer leurs bleus, faire un concours de la plus grosse cicatrice, tout ça...



■ **OÙ EST L'ENNEMI ?** Le système de caméra est encore le même. Et il n'est pas toujours efficace.



DES VIDEOS MAL COMPRESSEES
Les films d'intro n'ont pas été soignés...

Tes moche. » Elle l'a mal pris, forcément. « C'est vrai, tes premières aventures étaient une mini-révolution dans le monde micro-ludique, le quatrième épisode était réussi mais il faut bien avouer que ce dernier opus est décevant. Tu as lancé un genre, et ceux qui ont tenté de l'imiter l'ont maintenant largement dépassée. »

Là, elle a fondu en larmes, on pleure milieu du restaurant. « C'est Julie Strain, ses surfaces courbes et son Transform & Lighting, c'est ça ? », réussit-elle à articuler entre deux sanglots. « Oui, Lara, en partie... Mais pas seulement... Tu sais, les gens sont lassés de chercher des leviers et de tomber systématiquement sur des portes

Lara en chair et en bosses

ÉVÈNEMENT AU VIRGIN MEGASTORE Lucy Clarkson en dédicace



de dédicace. Ce 28 novembre, elle dédicait des exemplaires du dernier épisode de la vraie Lara aux clients du Virgin Megastore. Un magasin bien vite en comparaison de la foule de fans furieux qui s'étaient réunis quelques jours auparavant pour la sortie de la PS2... Dis Lucy, quand est-ce que tu fais un tour à la rédaction ?

fermées. Ils en ont assez d'avoir du mal à te contrôler, ils en ont marre que tu évolues dans des environnements en 3D datant de deux ans, qui n'exploitent pas les nouvelles cartes graphiques, etc... » Et un verre de vin dans ma face, un. Elle est partie, furieuse, me laissant

seul. Tout le monde me regardait. Je rentrai alors chez moi pour révéler mes dires. Mais non, dès les premiers tableaux, mon jugement se confirma.

Seule dans l'ennui

Ce dernier épisode se divise en quatre parties : Lara à Rome, puis en Russie, un petit passage sur sa belle jeunesse (chouette ! Lara avec des couettes !) et la dernière façon Matrix. Dès le premier niveau, on est choqué : les textures sont plates, sans aucun relief, l'option Bump Mapping a disparu et pas un seul défaut inhérent à la série n'a été corrigé. Oui, les bugs de collision sont toujours présents, non, l'animation de Lara n'a pas été changée d'un iota et oui, on a vraiment l'impression de faire un grand pas en arrière par rapport à l'épisode précédent.



LE COLISÉE. Le célèbre monument romain rend en une image litigieuse. Un vrai bonheur : Le moteur n'a fait aucun progrès et a même régressé.

OPINION



RÉMY

Question à la mode : est-ce le Tomb Raider de trop ? Sans doute, à voir les deux premiers niveaux ni faits ni à faire qui ouvrent le jeu. Lara est mal animée, « buggée », perdue dans des décors même pas dignes du II. La suite est un peu meilleure, avec l'épisode russe et le « Matrix », où un effort est fait sur les graphismes et les lumières. Néanmoins, cela n'est pas suffisant pour faire de Tomb Raider V un bon jeu.



OPINION



THOMAS

J'avoue que pendant les premières heures, j'ai traité Lara de tous les noms d'oiseaux. J'en ai marre qu'elle ne sache pas tourner et se prenne tous les murs, j'en ai marre de passer mon temps à chercher des leviers et des clés, j'en ai marre que le moteur ne change pas. Alors, c'est vrai que le jeu s'améliore un peu par la suite, mais que d'efforts pour en arriver là... Tomb Raider n'est pas un bon jeu, et je doute que quiconque s'y connaissant un minimum puisse l'apprécier.



■ **UNE DES SEULES ORIGINALITÉS DU JEU**
Une séquence en scaphandre plutôt réussie.

Les énigmes de ce cinquième épisode sont rebattues (mais les aficionados de Tomb Raider les apprécieront peut-être, vu qu'elles sont vraiment de la même veine que dans les épisodes précédents), les ennemis ne sont pas très intelligents, les cinématiques sont tout simplement décevantes... Rien de nouveau. Du tout. Ah si, Lara peut faire l'équilibriste en marchant sur une corde. En fait, pour trouver la moindre trace d'amélioration, il faut passer aux

L'éditeur de niveaux

PLUS D'EXERCICES ! Avec l'éditeur de niveaux, vous pourrez évaluer Lara dans vos créations.



un format .paf, très documenté. Seul petit bémol, il est en anglais, même dans la version finale française du jeu. C'est une très bonne idée, il faut juste oublier que l'on peut faire pareil avec l'éditeur livré avec... Sacrifice !

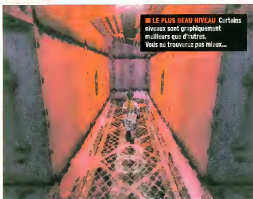
Petit plus avec le dernier épisode de Lara, l'éditeur de niveaux. Core et Eidos fournissent cet éditeur dans le but de créer une vraie communauté sur le Net autour de leur jeu phare. Ils espèrent ainsi que les passionnés s'échangeront leurs niveaux, comme c'est le cas pour beaucoup de shoots. Il faut dire que le programme est très complet, et qu'il est livré avec un manuel,

niveaux suivants. Après quelques heures à chercher des leviers et des clés, Lara, maintenant vêtue d'une tenue de camouflage, échappe enfin aux laideurs romaines pour se

retrouver dans une base navale. C'est un peu plus beau, les énigmes deviennent un peu intéressantes et l'on commence - enfin ! - à s'intéresser un peu au jeu. Certains effets de lumière, notamment dans le sous-marin, sont plutôt réussis, mais le prix à payer est vraiment lourd. Car pour en arriver là, il faut supporter bien des choses. Rome abrite par exemple trois boss. Vous arriverez à exterminer le premier et le troisième sans même devoir faire une seule sauvegarde alors que le second demandera une volonté de fer et une maîtrise absolue du Quick Save.

Eidos et Core Design utilisent toujours le même concept de jeu depuis des années mais ils ont régressé par rapport au dernier opus. Seuls les plus grands fans pourront pardonner les trop nombreux défauts de ce nouveau Tomb Raider. ■

Thomas Diout



Le verdict Tomb Raider : Sur les traces de Lara Croft

COMPARATIF

■ RIDE 2

Le excellent enduro, un peu défilé et technique sans un peu court, bon meat.

■ HESSIAN

Duquel de courage dans ce shoot ne mériterait impressionner. Finalement, nous décevons comme.

■ GURU

Le héros de Rome ne fait pas dans la dentelle. Le héros de l'ouragan fait des merveilles dans le 3D, bon jeu.

■ TOMB RAIDER :

LES TRACES DE LARA CROFT
Même après 50 ans, elle ne nous a jamais quittés. Les plus grands fans (surtout les nouveaux) s'y connaissent.

GRAPHISMES

■ Après un début impressionnant, les graphismes s'effondrent petit à petit. C'est toujours avec un peu de pitié.



AUDIO

■ Les sons sont très bons, mais les effets sonores sont un peu faibles. Les effets sonores sont un peu faibles.



MULTIJOUEUR

■ Le jeu n'est pas vraiment adapté pour le jeu à deux. Les joueurs s'ennuient.



POUR

■ Lara est un shoot, Lara est un shoot. Lara est un shoot. Lara est un shoot. Lara est un shoot.

■ Lara est un shoot, Lara est un shoot. Lara est un shoot. Lara est un shoot. Lara est un shoot.

CONTRE

■ Les ennemis sont très faibles. Les ennemis sont très faibles. Les ennemis sont très faibles.

■ Les ennemis sont très faibles. Les ennemis sont très faibles. Les ennemis sont très faibles.

EN DEUX MOTS...

■ Ce dernier épisode présente peu d'originalité et ne plaira qu'à ceux qui ne sont pas très exigeants ou qui sont vraiment fans de la série.



Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ MINIMUM : 333 MHz / 64 Mo

■ RECOMMANDÉ : 400 MHz / 64 Mo

■ RECOMMANDÉ : 400 MHz / 64 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Accélération logiciel : ✓

■ Direct 3D : ✓

■ 32 bits : ✓

■ OpenGL : ✓

POSSIBILITÉS SONORES

■ EAX (Direct) : ✓

■ Dolby Surround/Digital : ✓

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS : 2

■ PC SEUL / LAN / INTERNET : LAN

■ CO NÉCESSAIRE PAR JOUEUR : 1

■ CONNEXION MINIMUM : 56 Kbps



Jouez sans compter !

49 F^{tes}

Prix génériquement constants



Boîtier DVD



● Asylum ● Legacy of Kain ● MDK ● Nightmare Creatures ● Peace Maker ● Puzzle Bobble 2 ● Racing Simulation ● Rage Rally



■ **FEU À VOLONTÉ**
Les hordes de dragons
sont particulièrement
dévastatrices.

Peur de dragon

Kingdom Under Fire | Lorsque Tzar rencontre Warcraft II.

Pour info

■ ÉDITEUR Focus Marketing ■ DÉVELOPPEUR Planetarium ■ GENRE stratégie temps réel ■ ADAPTÉS À ■ PUBLIC 12 ans et + ■ PRIX env. 350 F

Tout en chiffres

- 11 unités
- 90 sorts
- 90 missions
- 2 camps ennemis

Version testée

- Windows
- Aucun problème rencontré

Adresse Internet

www.kingdomgame.com/
cette info

Quand on est à court d'idées nouvelles, on en prend deux qui marchent bien et on les colle ensemble. Voilà un peu ce qu'est Kingdom Under Fire : une hybridation pleine d'excroissances de jeu de stratégie en temps réel et de jeu de rôle ! Starb !

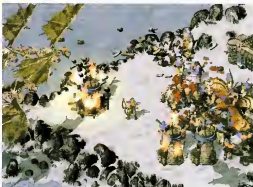
Si les développeurs de Kingdom Under Fire avaient voulu faire un trait d'humour, ils auraient pu coller cette annonce avant le début de chaque partie : « Toute ressemblance avec un, voire deux jeux vidéo existant ou ayant existé ne serait que pure

coïncidence, absolument fortuite, ou alors j'te jure, je l'ai pas fait exprès. »

Soyons raisonnables, la première chose qui frappe (ouille !) lorsqu'on commence une partie de Kingdom Under Fire, c'est sa ressemblance troublante avec un ultra-célèbre jeu de stratégie en temps réel dont je ne dévoilerai jamais le nom (Warcraft II). Mais le plus drôle, c'est qu'en plus d'être un jeu de stratégie en temps réel, Kingdom Under Fire comporte aussi des missions en mode Jeu de rôle qui évoquent, avec la vigueur d'un pitbull en rut, une autre star dont le nom commence par dia- et finit par -blo II. Bon, je m'empêche, je m'empêche... Le mieux est encore de prendre les choses par le menu.

Sous le feu, la cendre

Que vous choisissiez d'incarner les humains ou les orcs, il faudra mener à bien une campagne comprenant batailles épiques et explorations de donjons. Les niveaux correspondent aux phases de jeu de stratégie en temps réel et les



■ **PIGEON VOLE** Il y a pas mal d'unités volantes. Citons les wyverns (dragons) ou les démons pour les orcs, les ailes de feu et les aérostats (gryphons) chez les humains.

Q & R

JAY
KIM

Photogram

Pourrez-vous nous parler des unités dans Kingdom Under Fire, leur quantité et celles que vous préférez ?

Il y a peu près 30 unités différentes, plus les sept héros dans la partie stratégique et si l'on ajoute à cela les unités des phénix, ça fait 37, environ 70. La plus sympa des unités est sûrement le Chevalier du Temple mais je vous laisse découvrir pourquoi. Les dragons squelettiques sont assez mignons aussi.

Quels conseils sur le manière de jouer à Kingdom Under Fire donneriez-vous à nos lecteurs ?

Après vous être familiarisé avec l'interface, vous pourrez utiliser les formules pour mieux savoir l'ennemi. Vous pouvez attribuer un chef à chaque groupe d'unités mais aussi une formation. Les joueurs expérimentés pourront donc choisir entre les six types de formations disponibles.



■ GRILLADES ET MÉCHOURS
On se retrouve fréquemment avec plusieurs dizaines d'unités à l'écran.

donjons, au jeu de rôle. L'histoire de Kingdom Under Fire tourne autour de héros que vous allez incarner tout au long de l'histoire. Ils vont pouvoir accumuler des objets, de l'expérience et vont apprendre des sorts. Cela aura autant d'importance en phase stratégie temps réel dans les aventures que dans les donjons. Vous me suivez, alors continuons. En mode Stratégie, vous devez construire des bâtiments, faire passer les péons dans des mines, forger du fer et de mana et produire

des unités militaires. Pour votre gouverne, les bâtiments, comme les unités vont du classique à l'exotique, de la forge à l'autel d'excommunication, du canonier nain au mammouth des marais, et je n'invente rien.

Bastion dans les donjons

À mesure que la campagne progresse, vous avez accès à de nouvelles constructions qui permettent à leur tour de produire de nouvelles unités, etc.

Stocker la mana donne la possibilité d'étendre les pouvoirs magiques de vos unités et d'en produire de plus terrifiantes. Il existe en tout une soixantaine de sorts et de pouvoirs spéciaux qui vous seront dévoilés petit à petit. En ce qui concerne les unités, vous allez aussi devoir faire des efforts de mémoire car le jeu en compte 70, réparties entre les deux camps. Bref, la phase stratégie, c'est du costaud, du traditionnel, du solide...

Venons-en maintenant aux donjons. Ces niveaux s'inscrivent dans le déroulement logique du scénario et mettent en scène de un à trois des héros (exactement

Vous mé reconnaissez ?

HEUX KING Kingdom Under Fire ressemble comme un frère à Warcraft II. La preuve !

WARCRAFT II



KINGDOM UNDER FIRE



Kingdom Under Fire ressemble, à première vue, à un plagiat éhonté de Warcraft II tant les points communs sont nombreux : deux races s'affrontent (lors contre humains), des unités volantes sont communes (dragons et gryphons), la magie est « apprise » au maximum où une grosse forteresse noire en pointe, on peut se défendre avec des tours à canons, etc., etc. À ce niveau-là, ce n'est plus une coïncidence ! Heureusement qu'un aspect jeu de rôle et qu'un nombre de créatures conséquent viennent modifier cette première impression. Quoi qu'il en soit, ce sont les fans de Warcraft II qui seront probablement ravis !



■ SECOND RÔLE Les phases de jeu de rôle auraient pu être améliorées. Mais elles ont le mérite de divertir un peu entre deux batailles.

OPINION



STÉPHANE

Lorsque la surprise de se retrouver devant Warcraft II et Diablo II en même temps est passée, Kingdom Under Fire est tout à fait sympa. Bon, ce n'est pas un foudre d'innovations mais quand on aime la stratégie en temps réel et qu'on a aimé, comme moi, Warcraft II, on se sent un peu dans ses charentaises. Mais ohhh ! Les développeurs, va peut-être falloir arrêter de pomper sur le voisin, un jour...



■ **MANA MANA** Reprenez vos esprits. En effet, cette obélisque bleue recharge votre mana (barre violette), indispensable pour lancer moult sorts.

comme dans les add-on de Warcraft II pour ceux qui se souviennent). L'interface est celle d'un diablo-like. Chaque héros gagne des points d'expérience (18 niveaux) en décapant ses ennemis, gère un mini-inventaire, lance des sorts, tient des mini-conversations, récolte des fioles de soin, des fioles de mana, des objets. Bref, c'est vraiment du diablo-like.

Retour de la 3D isométrique

Mais, l'action est assez lente et le tout fait un peu bâclé, comparé à Diablo II. Reste que ces phases de jeu sont honnêtes, même si elle doivent facilement exaspérer le fan de Diablo, comme d'ailleurs celui de stratégie en temps réel qui n'a pas payé pour venir s'enterrer dans un vulgaire donjon. Je profite de l'occasion pour vous parler des modes Multijoueur que propose Kingdom Under Fire. Alors que le mode Solo rassemble deux styles

différents (si vous ne savez pas encore lesquels, il est toujours temps d'apprendre à lire), le mode Multi propose à huit joueurs de s'affronter de deux manières différentes : en jeu de stratégie

en temps réel à la Warcraft, ou en diablo-like au cours de parties du style Deathmatch, Capture the Flag, etc.

Un éditeur de cartes très complet est également à votre disposition si les campagnes fournies ne vous suffisent plus. Côté réalisation, le jeu n'est pas mirobolant. D'accord, le graphisme est tout à fait honnête et suffisamment détaillé, mais il aurait fallu quelque chose de vraiment grandiose pour nous faire oublier le manque d'innovations. On a droit à un bon vieux moteur 3D isométrique et si les paysages sont agréables, ils ne fournissent pas de détails, comme dans Tzar par exemple.

Kingdom Under Fire est donc un jeu hybride. En s'adressant aux amateurs de stratégie et de rôle, il risque bien de loucher sa cible ! Donc à vous de voir s'il vous intéresse dans l'état des choses. ■

- Stéphane Prince



■ **CARTE À JOUER** Le briefing est sommaire et la carte inutile puisqu'on ne peut choisir entre deux objectifs. Ici encore, on se souvient de Warcraft II et de ses briefings...

Le verdict

COMPARATIF

- **GRAND CONTROL**
Le meilleur jeu de stratégie temps réel sans construction de bâtiments, mais encore moins 18 en jeu.
- **SACRIFICE**
Trois fois plus de héros que dans les autres jeux de stratégie en temps réel.
- **THE AGE OF KINGS : THE CONQUERORS**
Le plus de héros dans un jeu de stratégie en temps réel.
- **KINGDOM UNDER FIRE**
Une attention aux détails, une vraie attention à la stratégie et au jeu de rôle.

Kingdom Under Fire

GRAPHISMES

■ Le monde est beau, à la fois réel et fantastique. Les détails sont bons, les effets sont bons, les animations sont bonnes.



AUDIO

■ Le son est bon, les effets sont bons, les voix sont bonnes.



MULTIJOUEUR

■ Le jeu propose un mode multijoueur très complet, avec des options de jeu de rôle et de stratégie.



POUR

■ Les joueurs de rôle, les amateurs de stratégie, les joueurs de jeu de rôle, les joueurs de jeu de rôle.

CONTRE

■ Le manque d'innovations, la qualité des animations, la qualité des effets, la qualité des voix.

EN DEUX MOTS...

Recommandé en priorité aux fans de Warcraft II et de Diablo II, qui n'ont pas peur de devoir gérer des phases de jeu de rôle un peu bâclées.

13/20

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

- **MINIMUM** : Pentium III, 32 Mo
- **RECOMMANDÉ** : Pentium III, 64 Mo
- **REQUIS** : Pentium III, 64 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

- Accélération logicielle
- Direct 3D
- 3ds
- OpenGL

POSSIBILITÉS SONORES

- EAX (3D)
- Only Surround/Digital

POSSIBILITÉS MULTIJOUER

- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS : 8
- PC, SE, LAN, et INTERNET
- CO NECESSAIRE PAR JOUEUR : 1
- CONNEXION MINIMUM : 32 Mo

le meilleur du multimédia

BLEEM !

299 F

AU LIEU DE 349F

Un T-Shirt
en cadeau !

Réf. : 202.509



PLAYSTATION 2

2990 F

Dans la limite des stocks
disponibles.

Réf. : 491.037



sur cdandco.com

PALM m100

1390 F

AU LIEU DE 1490F

Réf. : 264.100



QUICKCAM EXPRESS

259 F

AU LIEU DE 349F

Réf. : 201.329



VOUS POUVEZ PASSER VOTRE COMMANDE

• Sur Internet

www.cdandco.com

Paiement sécurisé

• Par téléphone

0811 02 34 56

7 jours/7 de 9h à 24h

(Prix Appel Local)

cdandco.com

MULTIMÉDIA & JEUX VIDÉO

PLUS MULTIMÉDIA, Y'A PAS

Ciel, mon martien !

Stupid Invaders | Prêtez votre cerveau aux aliens les plus débiles de l'univers.

Pour info

■ ÉDITEUR: GIGI Soft ■ DÉVELOPPEUR: Aliens ■ GENRE: aventure ■ JOUEURS: 1 ■ PUBLIC: 8 ans et + ■ PRIX: env. 350 F



■ **FAUSSES PISTES** Ce gros ours bleu réapparaît plusieurs fois dans le jeu dans le seul but de vous donner un coup de martien sur le tête.

Certains extraterrestres n'ont pas le Q.I. aussi développé que celui d'E.T. Ils ont besoin qu'on les aide. Remarquez, E.T. aussi avait besoin qu'on l'aide... Qui, mais lui, il n'avait pas plein d'énigmes tordues à résoudre ! Voyagez chez des extraterrestres débiles.

Tout en chiffres

- 10 pièces
- 10 personnages
- 3 extraterrestres

Version testée

- Version anglaise
- Vies: plusieurs

Adresse Internet

www.stupidinvaders.com

Stupid Invaders est l'adaptation d'un dessin animé : Les zinzins dans l'espace. En gros, c'est l'histoire de cinq extraterrestres pas très futés qui s'écrasent sur la Terre et n'arrivent plus à repartir. En attendant, ils squattent le grenier d'un manoir et se trouvent des



■ **LA VÉRITÉ EST ICI** X-Files nous ment ! Voici la véritable apparence des petits gris. Et en plus, ils fument le cigare, voire même des choses plus ou moins légales vu leur état mental.

occupations à la hauteur de leur quotient intellectuel (comme regarder la Une un samedi soir, par exemple). Tout pourrait aller pour le mieux dans le meilleur des immenses si le méchant de service, j'ai nommé le docteur Sakarine, ne lançait un chasseur de primes à leurs trousses.

Les dessins de l'infâme sont de faire des expériences honteuses sur nos cinq innocents aliens. Vous n'allez pas laisser faire ça, quand même ?

Petits gris

Alors uniquement armé de votre souris cliquante (le jeu ne se joue qu'au mulot), votre mission sera de mettre à contribution les neurones que vous avez en trop pour aider ceux qui en manquent. Et ça n'est pas une euphémisme de dire que ces cinq glorieux à pattes courtes en manquent... Ou alors, ils s'en servent très mal. Laissez-moi vous les présenter, puisque vous devrez diriger chacun d'eux à tour de rôle dans le jeu. Etno est violet

Extraterrestres pas si extra

Je vais m'efforcer, dans cet essai, de vous démontrer qu'un extraterrestre, c'est stupide... Ce n'est pas une entreprise simple, je vais donc développer ma pensée en trois points, en élayant mes propos d'arguments scientifiques.

Galaxy Quest

Les extraterrestres de ce film sont d'une naïveté qui confine à la muserie. D'abord ils prennent les acteurs d'une série SF pour de vrais héros, ensuite leur apparence réelle leur fait beaucoup du poulpe sur pattes. Et comme ils considèrent en plus nos feuilletons télé comme des documents historiques, ça donne une idée de leur bêtise.



Alien



Que nenni, c'est plein de vide ! Les aliens attaquent effectivement en groupe de cent, marchent sur les murs et ne s'essouffent pas les pattes sur les parois. De vrais malotrus en plus.

Lustucru

Non, Germaine n'est pas stupide mais les extraterrestres qu'elle rencontre, si ! Ils semblent à Rednapper une grand-mère bavarde alors qu'il leur suffirait de lui soulever la robe de ses



séduisantes pâtes. Non, vraiment, il faut arrêter de se moquer du monde. Un extraterrestre, c'est stupide, un point c'est tout et ce jeu en est la meilleure preuve.



■ **POUR COMMENCER...** Les WC sont le point de départ de votre folle épopée.



■ PARLE-MOI Parfois, il faut converser avec un tiers. Ici, c'est avec l'ordinateur.

et c'est la tête, hum... pesante du groupe, Candy est verte et elle est obscurcie par le ménage. Sergious est bleu et c'est mon préféré, il est tellement c... qu'il mange les indices ! Stéréo, le rouge, est bicipède et Bud, orange et téléphage, est celui avec lequel vous commencez l'aventure. Pas de chance, c'est le plus stupide de tous.

Où est passé mon neurone ?

Pour vous donner une idée de l'ambiance générale du jeu, votre point de départ se trouve dans les toilettes du rez-de-chaussée. Bud est enfermé, après avoir échappé au chasseur de primes. Celui-ci est juste derrière la porte. Pour vous tirer de là, vous les objets à votre disposition : une ventouse, un rouleau de papier-toilette extra-doux, un autre extra-

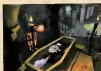
Haute résolution (d'énigmes)

Les énigmes de *Stupid Invaders* sont tout ce qu'il y a de plus ratonnables à partir du moment où on est orange, qu'on a une queue écorchée et des yeux gros comme des melons. Ah ce n'est pas votre cas ? Alors, cours de rattrapage !



PROBLÈME

■ Demnez, une porte formée avec une chaîne cadenasée ! Que faire ? Ah la la, je suis bien embêté. Ah mais oui, ça y est, je vais aller prendre un petit-déjeuné pour ouvrir... le cercueil du zombie dans la crypte. Et au passage, je vais prendre un entonnoir et une bouteille d'acide corrodant. On ne sait jamais, ça peut servir.



RENUE-MÉNAGE

■ Voilà, le cercueil est ouvert mais que voyez ? Ah, je le savais ! la clef du cadenas ! Il ne me reste plus qu'à la prendre et à aller ouvrir la porte pour partir vers de nouvelles aventures cosmiques. Mais, secret zombie, va ! Il ne veut pas lâcher sa clef, rien à faire je ne peux pas la prendre. Il va falloir ruser... réfléchissons...



SOLUTION

■ Eh bien, puisque c'est comme ça, je vais agir avec subtilité. Je sors mon entonnoir et je l'enfonce discrètement dans la queue du mort vivant. Voilà que est fait. Maintenant, versons la totalité de la bouteille d'acide dans l'entonnoir. Le zombie fond - cinématique - et je peux maintenant récupérer la clef !

résistant de qualité militaire, un déboucheur surpuissant et une lucarne à moitié ouverte en hauteur. La plupart des énigmes sont de ce goût-là. Assemblez la ventouse au papier ultra-résistant dans votre inventaire et envoyez le tout sur la lucarne... laquelle n'apparaît que si vous avez l'idée de vous placer en face de la porte que le chasseur de primes essaye d'entourer. La progression se fait sans problème

Stupid Invaders est l'adaptation ludique d'un dessin animé : Les Zinzins dans l'espace.

majeur, les énigmes sont certes loufoques mais n'en ont pas moins leur logique propre. Il faut tout de même observer certaines règles si on ne veut pas rester bloqué. D'abord il vaut mieux se mettre à la place des développeurs pour essayer de comprendre ce qu'ils avaient derrière la tête en plaçant tel indice à tel endroit. Mais surtout, il faut systématiquement balayer l'écran à la souris parce que

■ NITSCH ET NET Un solo particulier a été apporté à l'élaboration des décors... en 640 x 480...



OPINION



NOËL

On passe un bon moment avec **Stupid Invaders**. Les énigmes sont loufoques à souhait, sans être illogiques, et l'univers est à la fois drôle et haut en couleur. L'humour ne réside pas seulement dans les cinématiques ou les situations, mais également dans la résolution des énigmes. Je regrette juste les déplacements trop lents des personnages et les temps de chargement entre chaque écran.

les gars de Xilam sont des gens malicieux qui s'amuse à placer des indices dans des endroits bizarres (genre dans l'ombre). Il faut aussi ne pas hésiter à essayer d'aller dans les angles des pièces... même quand aucune indication ne signale qu'on peut y aller. Ah, j'allais oublier : surtout, sauvegardez souvent car certaines actions mènent droit au Game Over.

Ye ne soy stupide

Ainsi va l'aventure dans **Stupid Invaders**. Et je peux vous dire que lorsqu'on s'est adapté à la logique du jeu, on se fend la poire toutes les deux minutes. Tout est drôle : les cinématiques, les situations, les énigmes, la manière de les résoudre. J'espère que la traduction française sera à la hauteur car les voix originales sont tordantes. Un autre atout intéressant de **Stupid Invaders** est le grand nombre de fausses

Nous ne sommes pas seuls

PETIT CRASH Y a-t-il eu effectivement un crash de vaisseau spatial en 1947 ?



pièges que vous pouvez emprunter sans pour autant vous perdre. Cela donne un peu l'aspect linéaire qu'on retrouve souvent dans ce type de jeu. Bon, ça reste léger, mais c'est toujours drôle de voir son

L'affaire Roswell débute par une nuit de juillet lorsque des personnes à jeun et partementées sautes d'avoir observé dans le ciel une espèce de disque brillant. L'affaire en sera restée la si le 4 juillet 1947, un fermier de la région de Roswell (dans le Nouveau Mexique, aux États-Unis), Mac Brazel, n'avait découvert les débris d'un engin dans un champ (qu'elle idée aussi), intrigué, cela ci

préviennent la base militaire de Roswell, quelques jours après sa découverte. Les militaires vinrent rapidement chercher les débris et déclarèrent que l'objet volant non identifié était en réalité un ballon météo. D'autres sources moins officielles parlèrent de cadavres d'humanoïdes grisâtres retrouvés sur les lieux.



PIGISTE EN FORMATION Voilà comment on forme les pigistes à Gen4. C'est la machine à trouver des jeux de mots. Il paraît même qu'ils ont des morts.

personnage rencontrer un coffre au trésor qui parle tout seul (et qui ne sert strictement à rien dans l'aventure). Les clins d'œil aux vieilles séries ou bandes dessinées SF sont aussi bien vus. Comment résister après avoir parcouru un long et mystérieux corridor rouge, sur plusieurs écrans, avec une musique pleine de suspense, pour finalement tomber sur un poster de Moebius ?

Cependant, le jeu aurait pu être beaucoup plus agréable si le rythme avait été légèrement plus soutenu. Je veux parler des déplacements des personnages. Ha la la, ça se traîne tout ça ! Et les temps de chargement (systématiques au moindre changement d'écran) : trois secondes par-ci, plus quatre secondes par-là, sans oublier le changement de CD toutes les demi-heures ! Mais bon, je chipote, je l'admets. **Stupid Invaders** est vraiment un bon jeu !

- Noël Chavard

Le verdict

COMPARATIF

- **MONKEY ISLAND IV**
Pour 12, peut-être un peu de cet hiver avec un animal en 3D pour l'été.
- **STUPID INVADERS**
Jeu de parodie d'ambiance à l'ancienne. Quel à la seconde main, maintenant.
- **DE SANCTO**
Une aventure très originale où l'on explore un agent secret en mission.
- **SUR LA ROUTE D'ELDRADO**
Un jeu d'énigme drôle et très grand public, grâce à une petite dose de...

GRAPHISMES

■ Pour plus de détails les couleurs chaudes et les décors légers.



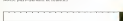
AUDIO

■ Chaque écran a sa musique et est très agréable. On ne voit pas...



MULTIJOUEUR

■ Pour d'autres personnes, on peut jouer avec une seule...



Stupid Invaders

POUR : L'ambiance est loufoque. Les décors sont drôles et bien pensés. Les boutons sont agréables à l'impression de jouer.

CONTRE : Le jeu de rythme est aux déplacements des personnages. Les changements de CD sont un peu compliqués avec les 4 CD.

EN DEUX MOTS...

Stupid Invaders est un bon jeu d'aventure. L'ambiance est à l'ancienne. Les décors sont très agréables. On ne voit pas...

15/20

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

- **PROCESSEUR** : P233 MHz à 32 bits
- **RECOMMANDÉ** : P233 MHz à 64 bits
- **RECOMMANDÉ** : P233 MHz à 64 bits

Possibilités graphiques

- **Accélération logicielle** : ✓
- **Direct 3D** : ✓
- **3Dfx** : ✓
- **OpenGL** : ✓

Possibilités sonores

- **KAX (SRI Live)** : ✓
- **Dolby Surround/Digital** : ✓

Possibilités multijoueur

- **Nombre maximum de joueurs** : PC SEGA 1 à 4 LAN 1 à 4 Internet 1
- **CD nécessaire pour jouer** : ✓
- **Contenu XDM** : ✓

sports.com

Site internet d'actualité sportive

Actualités

Interviews

Analyses

Résultats

Calendrier

Quizz Hand

Directs

Gymnastique

Natation

Rugby

Athlétisme

Football

Volleyball

Handball

Voile

Tennis

Basket

Judo

 **Les Arcs**
BOURG SAINT MAURICE



www.handball2001.com

Gagnez un séjour au ski pour vous et 5 amis

Avec Sports.com et le site officiel du Mondial de Handball 2001, jouez au **Quizz Hand** et partez **1 semaine aux Arcs*** avec 5 de vos amis et assistez au match de l'Equipe de France du Mondial à Albertville

www.sports.com/fr - Tous les sports en direct

Way of the gun

Gunman Chronicles | Voyage mouvementé chez les cow-boys et les dinosaures !

Pour info

■ ÉDITEUR Sierra ■ DÉVELOPPEUR Rival ■ GENRE shoot 3D ■ JOUEURS 1 à 32 ■ PUBLIC 12 ans et + ■ PRIX env. 370 F

Tout en chiffres

- 32 fonctions d'armes
- 30 ennemis
- 10 heures de jeu
- 4 personnages

Variante testée

- Mode aventure
- Il arrive de tester un jeu dans certains endroits du décor

Adresse Internet

www.sierragames.com/games/gunman/

Q&R

HERB FLOWER

Président de Rewolf

Comment vous êtes venue l'idée de Gunman ?

Je vis dans l'État possède un cheval et me considère comme un enfant de l'Ouest. J'ai grandi parmi des histoires de western et de science-fiction et je pense que combiner les deux pouvait être amusant. Les films comme Star Wars sont particulièrement des westerns avec beaucoup d'effets spéciaux et je ne suis sûr qu'il serait intéressant de faire un jeu à ce direct. Combien de temps a duré le développement ?

Tout va bien avec le développement bien aimé la sorte de l'idée de l'équipe est composée d'une douzaine de personnes dont le plus grand sont allés terminer le boulot chez Valve. Qu'en est-il de la partie Multi-joueur ?

Mon réseau peut jouer en Deathmatch et le tank. Il y a aussi un jeu des développeurs ou en la traitant régulièrement des.



■ VOUS ME RECONNAÎSSEZ ?
Le voilà, c'est lui, le parrain de l'histoire, qui s'amusait à faire des expériences génétiques.

Tiens, on dirait qu'ils ont trouvé une nouvelle recette chez Sierra, cela s'appelle la « suite add-on ». Il y a deux mois, c'était **Homeworld : Cataclysm** et ils rééditent aujourd'hui leur coup avec **Gunman Chronicles**, qui recycle le moteur de **Half-Life** pour nous livrer une aventure inédite.

De quel s'agit-il exactement ?

Très simple. Il y eut à l'origine de ce jeu une équipe (appelons la Rewolf pour préserver son anonymat) passionnée par la création de mods (modifications) dont le regard se porta sur le moteur de **Half-Life**. Un projet comme on en trouve des dizaines sur le Net mais qui, par son ampleur et son ambition, attira la bonne fée Sierra sur son berceau. Celle-ci lui proposa alors de lui fournir les moyens de transformer la citrouille en carrosse (avec le patch 7.5 qui annule le virus Minibot) et surtout de le commercialiser. C'est ainsi que naquit **Gunman Chronicles**, un produit reprenant la technologie de **Half-Life** mais complètement indépendant ; d'une part parce que contrairement à un add-on, il n'a pas besoin du jeu d'origine pour tourner, et d'autre part, parce qu'il

exploite un univers radicalement différent, que je m'en vais vous présenter de ce pas.

Il était une fois, dans un futur lointain, les gentils Gunman qui s'accaparaient les planètes à coups de massacres et de dévastations sereines. Il était une fois de méchants monstres (les Xenomes)

vivent dans une horrible tranquillité sur leur monde. Et entre les deux... bah, rien justement. Nos braves trouffions débarquèrent sur la planète en question et se firent allègrement décapiter par la faune locale. Aucun ne serait parvenu à s'enfuir si leur brave général ne s'était pas sacrifié.

Trophées de chasse

La galerie des méchants-vivants-qui-ont-été-ou-à-m'embêter compte une bonne douzaine de spécimens aux caractéristiques et aux genres les plus variés. Un mélange amusant.



VÉLOCITÉ DE RAPTOR

■ Dans le trip Jurassic Park/Dino Crisis, vous aurez droit à des dinos tout ce qu'il y a de plus carnivores. Bateau, mais lorsqu'ils vous chargent, c'est la panique. Pour s'en sortir, un bon coup de fusil (trois cartouches mode Rifle ou Shotgun) dans le tête à bout portant.



À VOS RANGS, FIER !

■ Entre soldats de la guerre de Sécession et cow-boys de western, les hommes du Général ont un look amusant mais ne sont pas spécialement sympathiques. Le problème se règle soit au shotgun, soit avec le gun (mode Charge ou Sniper) en visant leur point faible, le tête.



VOULEZ MÉCANIQUES

■ L'A., que vous combattrez un moment, dispose d'une armée de robots redoutables made in Terminator ou Robocop. Le laser et ses charges électriques (de type de tir variant selon l'adversaire) s'avèrent bien plus efficaces que sur les créatures vivantes.



■ **T'AS BESOIN D'UN CHEWING-GUM À LA MENTHE ?** Les décors, comme les monstres, déignent parfois des tailles impressionnantes.

Comme d'habitude, il y eut quelque part un type pour dire que l'on avait perdu une bataille, mais pas la guerre. Aussi, cinq ans plus tard, une nouvelle expédition, dont vous faites partie, est dépêchée sur place. Vous allez découvrir que pour un mort, le Général semble très vivant. Il est parvenu à domestiquer la planète ainsi que ses ressources et surtout, à l'instar des autres survivants, il n'a pas du tout apprécié d'être abandonné. S'ensuit une traque dont vous allez être évidemment la victime.

Ravale ta façade

La première chose que l'on constate dans Gunman, c'est que les développeurs se sont donné du mal pour créer un univers

charismatique : on trouve un scénario riche et intéressant (vous rencontrerez une intelligence artificielle digne de HAL 2000), et un environnement original. Temples antiques, laboratoire lunaire, vallée aux allures de Far West et base souterraine secrète ; à aucun moment on a la sensation de revoir du Half-Life, si ce n'est lors de brefs clins d'œil (balade en wagon au départ ou passage sur des corniches abruptes). Architecture et textures sont uniques, tout comme les ennemis (voir encadré « Trophées de chasse »).

Autre changement de taille : l'arsenal et son mode de fonctionnement. Huit nouvelles armes font leur apparition : le couteau (bon OK, mauvais exemple),

Armes intelligentes ?

Proposer des armes paramétrables est une bonne idée mais si l'idée est réelle pour le pistolet, le tazer ou les mines, ce n'est pas le cas des autres.

Le fusil



L'arme multi-usage par excellence, une bonne exploitation du concept. Le Pulse permet d'éliminer des petites cibles (scorpions, araignées), la charge s'occupe des gros assez lenés. Le Rapid Fire est parfait pour les ennemis humains et le mode Sniper parle de lui-même.

Le bazooka



Le contre exemple parfait. Vous pouvez choisir entre un tir direct ou un guidage laser, entre une détonation à l'impact, à retardement ou selon la proximité, un ou deux projectiles, explosion ou Cluster, soit dix réglages. Et l'on se sert environ cinq fois de l'arme dans le jeu ! Du gâche.

Le tazer



Particulièrement redoutable face aux ennemis mécaniques, ce tazer possède de nombreux réglages, dont certains s'avèrent utiles mais on ne voit pas l'intérêt, par exemple, de le configurer au niveau de puissance minimum. De plus, comme pour chaque arme, cela prend du temps.

le flingue-laser, le fusil à pompe, la mitrailleuse, le tazer, le bazooka, le lance-acide et les grenades. Certains noms peuvent sembler familiers mais le design futuriste particulièrement réussi leur confère une certaine personnalité et surtout, le tir secondaire a disparu au profit d'une option permettant de paramétrer vos armes pour s'adapter aux situations (voir encadré). C'est à ma connaissance la première fois qu'un tel système est employé. Autre bonne idée, la possibilité de nous donner le contrôle d'un véhicule. Et attention, rien à voir avec les pauvres Jeep de

Un monde futuriste, un général paranoïaque avide de vengeance et une I.A. décidée à survivre sont les ingrédients du scénario.



■ **AMIS OU ENNEMIS** Ces petits robots à la solde de F.I.A. du laboratoire de recherche sont plus redoutables qu'ils en ont l'air, d'autant qu'ils se déplacent en groupe.



■ **PAS VU, PAS PRIÉ** Le sniper est toujours aussi jouissif mais son utilisation n'est pas super-pratique. Le zoom est automatique.



■ **THE END... OU PRESQUE** Après dix heures de jeu, vous voilà face au boss final. Impressionnant, n'est-il pas ? Heureusement, vous serez aidé.

Counter-Strike. Le tank à votre disposition, totalement blindé et d'une puissance redoutable, est un plaisir à conduire. En revanche, c'est malheureusement le seul véhicule à piloter, alors que les développeurs nous en annonçaient plusieurs à l'ECTS !

Un peu court, jeune homme !

Pour le reste, cela demeure classique. On enchaîne les kills, on se casse un peu pour trouver les mécanismes qui nous permettront de progresser et ainsi de suite. Si Gunman s'avère accrocheur, c'est par la qualité

de son intrigue (soutenue par de nombreuses petites scènes), la variété de ses décors, son atmosphère relativement flippante (cela se rapproche parfois d'un Resident Evil/Dino Crisis) et sa difficulté parfaitement dosée.

De quoi faire un hit mais (parce qu'il y a toujours un mais)...

Même si Rowolf a amélioré le moteur de Half-Life et s'est évertué à créer des environnements de qualité, la comparaison avec Heavy Metal FAKK 2 ou Rune fait mal. Cela reste honnête mais manque cruellement d'effets visuels. Le principe des armes modulables est excellent, pourtant son intérêt se révèle finalement très limité. Il n'y a que deux ou trois armes dont la modification des paramètres ait une réelle utilité. Et surtout, ce qui porte le plus préjudice à Gunman, c'est sa durée de vie qui n'excède pas les dix heures ! Intolérable vu le prix. Je connais des campagnes Solo gratuites sur le Net qui sont plus longues. On se retrouve donc avec un jeu sympathique et doté de quelques bonnes idées, qui permet de passer un bon moment... beaucoup trop court. ■

- Frédéric Dufresne

OPINION



FRED

Sans être aussi accrocheur qu'un No One Lives Forever, Gunman Chronicles se révèle sympathique. On enchaîne les niveaux sans s'en apercevoir et on s'amuse bien sans pour autant crier au génie. En fait, ce jeu vendu au tarif d'un add-on se serait récolté un bon 14, mais vu sa durée de vie affreusement courte et son prix, je doute que le fan de shoot 3D en ait pour son argent. On attendra la sortie en gamme budget.



■ **TÊTE AMOVIBLE ?** Trip Jurassic Park avec ces petits dinos aux grandes dents.

■ **PACTE AVEC LE DIABLE ?** L'ALA vous demande de sauver son module de sauvegarde après avoir tenté de vous tuer pendant plus d'une heure. Une alliance très incertaine...

Le verdict

COMPARATIF

■ PROJECTIGE

Un quelconque échec d'une révolution en 2000. À réserver aux pros !

■ NO ONE LIVES FOREVER

Ambiance et originalité à la fois accompagnés d'un bon boulot d'écriture.

■ STAR TREK : ELITE FORCE

Une excellente exploitation des licences Star Trek et une grande clarté graphique. Le duo de nos rêves, cependant pas à la hauteur.

■ GUNMAN CHRONICLES

Une destination complète de moteur de Half-Life dans laquelle l'ambiance est

GRAPHISMES

■ Le moteur de Source n'a d'égal que le moteur de Source. Les graphismes sont de qualité, mais les textures et les modèles sont parfois un peu datés.

AUDIO

■ Les musiques sont en forme de musique. Les voix sont, par contre, très mauvaises et les dialogues sont parfois un peu datés.

MULTIJOUEUR

■ Les équipes se battent, les équipes se battent, les équipes se battent. C'est répétitif, mais c'est aussi très amusant.

Gunman Chronicles

POUR : Bonnes idées et scénarios, personnages intéressants, intrigue bien menée, une ambiance tank et aventure bien dosée.

CONTRE : Moteur dépassé, système d'armes paramétrable mal expliqué et parfois, une durée de vie intolérablement courte.

EN DEUX MOTS...

Gunman Chronicles permet de passer un bon moment, mais faut payer plein prix un jeu dont la durée de vie n'excède pas dix heures. C'est tout.

12/20

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ MINIMUM : P233 MHz à 32 Mo
■ RECOMMANDÉ : P300 MHz à 64 Mo
■ RECOMMANDÉ : P300 MHz à 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Accélération logicielle ✓
■ Direct 3D ✓
■ 3ds ✓
■ OpenGL ✓

POSSIBILITÉS SONORES

■ EAX (SRDL) ✓
■ Dolby Surround/Digital ✓

POSSIBILITÉS MULTIJOUER

■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS : PC SEUL 1 - LAN 32 - INTERNET 32
■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✓
■ CONNEXION MINIMUM : 56 kbps



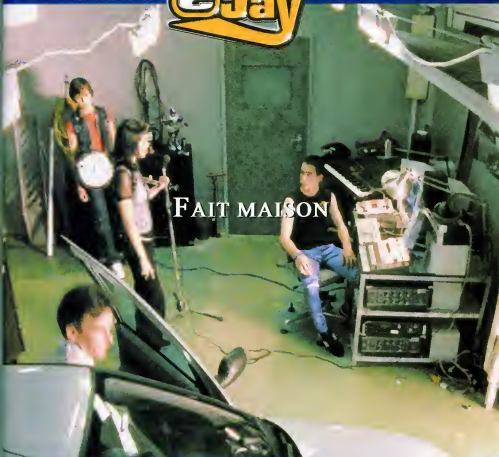
eJay Studio - Audio et MIDI dans un seul programme !
Arranger, enregistrer et mixer et mixer les professionnels. Livrés tous en 1 seul support vidéo et 250 exemples de beats de droite. Découvrez le monde DirectX et plugin VST, Pulsant, Muff et autre à l'usage.
Toutes les musiques sont composées, arrangées et produites par vous !



Dance eJay 3 - Le Studio ultime de créations House & Dance !
Avec un Editor wave, une suite à rythmes, le Studio FX, le Music Generator et une des familles simples. Découvrez House, Dance et tous sur www.eJay.fr et téléchargez gratuitement notre plus de 1000 samples incluses.
Dance eJay 3 - le logiciel complet pour créer vos propres musiques House & Dance !



FAIT MAISON



www.eJay.fr
la nouvelle plate-forme interactive
de la communauté eJay
Music is coming home.



Groovy baby !

No One Lives Forever | Incarne une espionne sexy dans un quake-like sixties.

Pour info

■ ÉDITEUR Electronic Arts ■ DÉVELOPPEUR Monolith ■ GENRE shoot 3D ■ JOUEURS 1 à 16 ■ PUBLIC 13 ans et + ■ PRIX env. 370 F

Tout en chiffres

- 100 polygons pour Lisa Archer
- 30 armes et gadgets
- 10 pouvoirs similaires
- 14 missions

Version testée

- Linux, Macintosh
- sections bugs graphiques

Adresse Internet

www.the-operatives.com



On me l'a pourtant toujours répété, « il ne faut pas se fier aux apparences ». Mais il faut bien avouer qu'après une démo technologique pas vraiment convaincante et une poignée de niveaux, on se méfiait de **No One Lives Forever**. Et vlan, deux baffes dans la tête : c'est un excellent jeu.

Depuis des mois, Monolith, le développeur, préparait discrètement un shoot 3D en vue subjective, basé sur un gameplay très classique. C'est le bon vieux système du « je vais tout droit, je bute tout le monde, je récupère les armes et les munitions, je trouve la sortie, et je regarde le cinématique ». Quand c'est bien fait, ça donne un shoot honnête, façon *Soldier of Fortune*. Mais voilà, **No One Lives Forever** ne ressemble en rien à son sanglant collègue. Ici, les développeurs ont clairement joué la carte du kitsch et des petites fleurs multicolores. Témoin, cette boîte de nuit en Allemagne : entièrement violette, elle est d'un mauvais goût parfait et forcément horridant.

Austin la menace du cuir

Avec ses aquariums dans les murs, ses canapés oranges et ses fliers collés au plafond, les lieux sont incroyablement détaillés. Idem dans les scènes cinématiques. Tous les personnages sont caricaturaux à souhait, que ce soit

Le plus agréable est sûrement cette impression de cohésion artistique.



■ **VERY GROOVY BABY** | Une boîte de nuit allemande dans les années 60... À l'intérieur, de la moquette violette, des fliers au plafond...



■ **SHALL WE SHAG NOW ?** Impossible de jouer à **No One Lives Forever** sans penser à l'espion qu'il faut et séducteur qu'est Austin Powers !

ce simili D' Donker borgne, cette chanteuse d'opéra allemande pesant bien son quintal, censée être une arrière-petite-cousine de Wagner, ou ce chef d'entreprise amateur de safaris. Tous les personnages sont plus typés (et plus drôles) les uns que les autres.

Le plus agréable est sûrement cette impression de cohésion artistique. Ici, les voix collent parfaitement aux personnages, leurs vêtements rappellent l'époque, leur

démarche - entièrement réalisée en motion capture - est la fois réaliste et risible, les couleurs sont parfaitement flesh, et la musique de série télé années 60 colle à l'ensemble. On se croirait dans Chapeau melon et Bottes de cuir, *Max le Menace* ou *Austin Powers*. Du grand art... Mais tout cela serait bien vain si le jeu n'était pas un shoot du meilleur crâ. C'est bien simple, je n'ai pas été autant pris par un quake-like depuis *Half-Life*.

En plus, les développeurs ont rajouté quelques challenges. Ainsi, vous devrez vous infiltrer dans le quartier administratif d'une base militaire allemande. Il faudra donc éviter les gardes, les chiens, les caméras et les projecteurs ! Et hop, on se retrouve dans Dark Project. Et ce n'est pas tout, vous devrez aussi utiliser différents gadgets (épingle à crochetage, etc.), piloter différents véhicules, explorer une épave, etc. Bref, un jeu varié, et surtout très réussi.

Clones pas clowns

Autre point admirable du jeu : l'animation des ennemis, tout à fait impressionnante. Et comme les pauvres gars que vous aurez à zigouiller sont munis d'une intelligence artificielle convaincante, le plaisir est décuplé. Il reste au final, bien sûr, quelques défauts. Par exemple, les ennemis se ressemblent tous à peu. De même, un ou deux niveaux risquent de porter légèrement sur les nerfs : avoir à trouver la sortie d'un labyrinthe



Les pros du pot

Pro Rally 2001 | Échappée belle pleins gaz sur des routes accidentées.

Pour info

■ Éditeur Ubi Soft ■ Développeur Ubi Soft ■ Genre simulation de rallye ■ Joueurs 1 à 100 ■ Public tout public ■ PEGI enc. 500 F



■ **Sortie de piste** Mais comment font-ils pour rester sur la route ? La gestion des différents revêtements est en effet réaliste !

Ubi Soft remet les pendules à l'heure et sort un nouveau jeu de rallye au moment même où le championnat se termine en sacrant l'écurie Peugeot pour le titre pilote et constructeur. De quoi revivre une saison passionnante, surtout si le jeu tient toutes ses promesses.

Loin de la vaine agitation de la Formule 1, le petit monde du rallye poursuit tranquillement son chemin tortueux et se porte finalement bien, merci pour lui. En matière de jeux vidéo, c'est un peu la même chose, les simulations de rallye sont plus rares que celles consacrées à la Formule 1, mais

elles sont souvent de belle qualité. Après V-Rally 2, et en même temps que Colin McRae 2.0, voici donc Pro Rally 2001 qui déboule plein pot sur nos bécanes, lesquelles devront être plutôt musclées pour accueillir le bébé et profiter pleinement de ses capacités. Tout d'abord, un petit coup de chapeau en ce qui concerne la réalisation graphique, qu'il s'agisse des véhicules, des effets de lumière, de fumée ou des décors, c'est parfaitement réalisé.

Tout en chiffres

- 6 000 polygones à l'écran
- 18 équipes
- 12 rallyes
- 12 valeurs officielles
- 10 étapes d'apprentissage

Versions testées

- PC
- Mac non testé
- Accrocs multijoueurs

Adresse Internet

www.pro rally2001.com

Belle réalisation graphique

Le moteur graphique est capable d'afficher 6 000 polygones à l'écran, le tout avec une excellente fluidité. Ou coup, le jeu possède un aspect réaliste qui ravira les amateurs de courses automobiles. Parlons un peu des décors, d'ailleurs ! Ceux-ci sont extrêmement variés, puisque les 34 circuits disponibles vous emmèneront dans 12 pays différents sur tous les types de terrains.

En fait, ce sont évidemment 12 pays qui accueillent les rallyes du championnat du monde. Vous passerez ainsi des routes enneigées de Suède et de Finlande aux viriolets de la Grèce et du Kenya, en passant par l'asphalte tortueux des petites

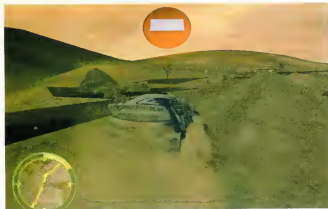
Cliothérapie

OLIO Renault va sortir une bombe !



Vingt ans après l'épisode RS Turbo, qui avait remporté le rallye de Monaco en 1981, en tête des mains de Jean Ragnotti, Renault a concocté une nouvelle bombonnette : la Clio V6. Développée par TWI en Angleterre, elle dispose d'un design spectaculaire et d'un moteur V6 de 250 chevaux en position centrale arrière. La Clio V6 est dérivée de la Clio « Trophy », qui a remplacé le Spider sur les circuits européens. Contrairement à la RS Turbo, elle n'a donc pas une utilisation mais circuit/rallye, ce qui explique que vous ne la trouverez pas dans Pro Rally 2001. La version civile est disponible pour la somme de 250 000 francs. Elle préfigure la nouvelle gamme sportive de Renault sous la marque Renault Sport.

routes de Corse et celui plus prestigieux de Monte-Carlo. Autant dire qu'avant de devenir champion du monde, une grande polyvalence dans le pilotage est obligatoire. Ne vous inquiétez pas, une école de pilotage est disponible et vous apprendra à prendre les virages et à tirer le meilleur parti de votre petite bombe en fonction de l'adhérence du terrain et de la



■ **Mirage** À force de tourner en rond dans le désert, ça devait arriver. Voici les premières hallucinations ! Un énorme panneau de sens interdit qui flotte au-dessus du sol ! Vite, des calmants !

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

- MINIMUM : Pentium 50 MHz / 64 Mo
- RECOMMANDÉ : Pentium 60 MHz / 128 Mo
- RECOMMANDÉ : Pentium 66 MHz / 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

- Accélération logicielle
- Direct 3D
- 3Dfx
- OpenGL

POSSIBILITÉS SONORES

- EAX (SBLive)
- Dolby Surround/Digital

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS : 100
- PC SEUL, 2 - LAN 2 - INTERNET 100
- CD NECESSAIRE PAR JOUEUR
- CONNEXION MINIMUM : 56 kbps

■ **À LA PLACE DE...** Difficile de faire plus réaliste comme jeu, succès compris !



visibilité. Les petites bombes en question sont au nombre de 12 et se débloquent au fur et à mesure que vous progresserez dans le jeu.

Peugeot à l'honneur

Un tiers des véhicules disponibles sont des Peugeot : 106 Kit Car, 206 WRC, 306 Maxi, notons aussi la présence de Renault, Citroën et Toyota. Enfin, une catégorie légende vous permettra de piloter l'Audi Quattro ou encore la 205 T16. Bien sûr, on aurait souhaité trouver plus de véhicules, mais il faut préciser que de nombreuses catégories sont représentées, des anciennes groupes B (Audi, 205), interdites par la Fédération pour cause de surpuissance, à la dernière WRC, championne du monde (206), en passant par les Kit Car ne disposant seulement que de deux roues motrices.

Le pilote doit donc s'adapter

aux terrains mais aussi au véhicule choisi. La météo est également un facteur dont il faut tenir compte puisqu'elle est évolutive. Brouillard, pluie, neige et tempête de sable, autant de moments torpides en perspective, surtout de nuit. Bref, vous l'avez compris, ce jeu est plutôt complet. Quatre modes sont disponibles, École pour apprendre les ficelles du métier, Contre la montre pour vous entraîner sur tous les circuits, Arcade et Championnat. Ce dernier fonctionne par étapes : passage par l'École pour accéder au Kit Car, puis au WRC et enfin aux voitures de légende. Du boulot en perspective.

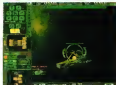
Enfin un mode Multijoueur, qui permet aussi de splinter l'écran en deux, est disponible. Pro Rally 2001 est donc un jeu de rallye très complet à qui il ne manque qu'un éditeur de circuits. ■

- Bertrand Pomart

L'école du pilote vous apprendra (enfin) à négocier tous les types de virages.

Starfleet Command 2

■ ÉDITEUR Virgin ■ DÉVELOPPEUR 14° East
■ GENRE shoot spatial ■ PRIX env. 350 F



■ **À L'ABORDAGE !** Le petit shoot de Starfleet n'a rien à voir avec Starlancer...

Les jeux Star Trek sont des habitués de nos tests express. Starfleet Command 2 fait honneur à ses aînés : il est moyen. Après un tutorial très classique, vous prenez les commandes de votre vaisseau et partez défendre votre empire dans une série de missions mélangeant le shoot et la stratégie. Le moteur n'est franchement pas topiche. L'interface pas toujours des plus pratiques, et l'intérêt décroît rapidement. Moyen, comme les autres. On finira donc avec la même phrase que

pour tous les trois-quarts des jeux Star Trek : à réserver aux fans. T.O.

TESTS EXPRESS

Timeline

■ ED. Eidos ■ DEV. Computer entertainment
■ GENRE action-aventure ■ PRIX env. 300 F



■ **RECONSTITUTION** Les décors sont plutôt bien reconstitués, mais déserts.

En voilà un jeu sympathique ! Vous évoluez dans la France du XIV^e siècle après avoir emprunté une machine à remonter le temps, à la recherche de son inventeur. Sous une apparence de quasi-fête médiévale se cache un jeu inventif : les résolutions d'énigmes simples succèdent à des phases d'action très variées : combats bien sûr, mais aussi bouquets, courses poursuivies à cheval, tir à l'arc, etc. Grand public mais bien réalisé, Timeline souffre d'une table d'attente de vie mais plaira forcément aux amateurs de Moyen Âge.

Effectivement, la reconstitution est agréablement convaincante ! B.P.

Le verdict

COMPARATIF

■ COLIN MCRAE 2.0

Très à l'aise, et sur circuit, il tient presque toutes les premières sensations grandes.

■ PRO RALLY 2001

C'est un bon jeu, une grande variété de véhicules et paysages, la réalisation graphique est également assez bonne à celle de Colin.

■ V-RALLY 2

Un jeu bien amusant qui dispose d'un éditeur de circuits.

■ RALLY MASTERS

Simple et efficace, un très bon jeu de rallye. Plus amusant encore que Simul Rally, mais son effet est moindre.

GRAPHISMES

■ C'est très bon et très réaliste de plus, ça reste facile. Sur ordinateur de plus ? Kit car et moteurs PC, car le jeu est gourmand.



AUDIO

■ Graphique sonore, mais la musique de l'interface est très intéressante. Les décors de jeu sont aussi très beaux.



MULTIJOUEUR

■ C'est très bon pour jouer en ligne, des parties jusqu'à 100 joueurs sur Internet. Mais à peine se jouent-ils.



Pro Rally 2001

POUR

■ Une grande variété de véhicules, deux moteurs et trois. La réalisation graphique est également au niveau de celle de Colin McRae 2.0.

CONTRE

■ Peu d'éditeur de circuits. Seulement 12 véhicules. Les joueurs s'ennuient.

EN DEUX MOTS...

Pro Rally 2001 est une bonne simulation de rallye, pas trop compliquée et qui permet de piloter des bolides sur tous les terrains et dans toutes les conditions.

15/20



Qui a but boira

Fifa 2001 | Préparez les crampons : le seul jeu de foot sur PC est de retour.

Pour info

■ ÉDITEUR Electronic Arts ■ DÉVELOPPEUR EA Sports ■ GENRE sport ■ JOUEUR(S) 1 à 8 ■ PERIODE tout public ■ PRIX env. 350 F

Test en chiffres

- 150 joueurs modélisés
- 60 sélections nationales
- 17 championnats

Versions testées

- Mac OS
- Windows 98/2000

Adresse Internet

www.fifa2001.ea.com/

Après deux belles victoires en 98 et 99, qui ont anéanti la concurrence, la série FIFA d'EA Sports se contente de gérer son avance. Le problème, c'est que même en jouant mal, elle ne s'expose à aucun échec, faute d'adversaires sur PC.

En voilà une phrase à double tranchant : on se demanderait presque si c'est du lard saucé miteux mirralesin ou du cochon assés entre deux chaises. Aussi énigmatique soit-elle, elle a cependant l'avantage de poser une évidence incontournable : que FIFA 2001 soit bon ou mauvais, sa grosse licence et son moteur de jeu éprouvé se vendront comme des petits pains, parce qu'il n'y a pas d'autre alternative sur PC. Je le sais, vous le savez et EA Sports, avec l'assurance d'un Bill Gates faisant planter Windows 2000 à une présentation de presse, le sait.

Mais qu'importe, faisons comme si FIFA 2001 était une révolution attendue en commençant par un bref rappel pour les néophytes :



■ **ROUTINIER ACROBATIQUE** Regardez bien ce but, il est à l'image des trois-quarts de ceux qu'on marque dans FIFA 2001 : spectaculaires et peu fréquents en réalité.

le jeu permet de prendre part à de nombreuses coupes et championnats de par le monde, avec toutes les équipes et stades officiels, licence oblige. Ses points forts résident dans son gameplay, permettant de se faire plaisir en quelques minutes à peine, et sa réalisation, offrant des graphismes et des animations d'un grand réalisme. Sur ce dernier point,

je dois avouer que FIFA 2001 est plutôt réussi. Les joueurs sont bien modélisés, et on ne peut être qu'admiratif devant le naturel des mouvements issus de la Motion Capture de Schollis, Henry ou Davids.

Mais les améliorations graphiques les plus significatives viennent du stade lui-même : effets de lens flare, drapeaux dans les gradins, entraîneurs et arbitres

Le gameplay de FIFA 2001 permet de se faire plaisir tout de suite, et sa réalisation offre des graphismes réalistes.



LES LUMIÈRES DU STADE Les flare et autres portées dynamisent l'animation.

assistants sur les touches donnent un aspect plus crédible à un terrain qui a été reproporcionné pour plus de réalisme.

Tout à fait Thierry

Désirant en effet mettre un terme au côté handball de FIFA 2000 où l'on passait d'un but à l'autre en quinze secondes, les développeurs se sont arrangés pour qu'il y ait plus d'espace et que le jeu soit moins rapide. Grand bien leur fasse, d'autant que l'intelligence artificielle a aussi été revue : le niveau international n'est plus aussi injouable qu'auparavant, c'est une bonne chose, mais les joueurs ont des comportements souvent absurdes, comme celui d'attendre bêtement les multiples rebonds de la balle avant de la jouer. Une barre de puissance a aussi été ajoutée, pour faire simulation à la ISS Evolution Pro sur PlayStation. Hélas, elle n'est là que pour le décor et il est toujours aussi dur, voire impossible, de tromper le gardien au delà de 25 mètres. Dernier détail qui tue : j'ai gagné du premier coup une Coupe du monde au niveau le plus difficile en mettant une moyenne de trois à quatre retournés acrobatiques par match dans la lucarne.

Nous voici donc au cœur du problème : FIFA 2001 séduira peut-

Footomaton

La plus belle réussite du jeu tient à ses graphismes et au réalisme de l'ensemble. On ne peut pas encore parler de vraie ressemblance entre les vrais joueurs et leurs avatars, mais on s'en approche tout doucement.

Dugarry



Curios, on ne voit pas le serre-tête et le visage est un peu trop rond, mais niveau barbe et coupe à deux franges, c'est assez crédible. La corpulence est, par contre, à l'inverse de celle du vrai Dugarry. Prendrait-il exemple sur son double virtuel pour se muscler ?



Seedorf



La grosse nouveauté de FIFA 2001, au niveau de la modélisation, ne tient pas seulement au fait que les joueurs aient des doigts. Les cheveux longs sont un peu mieux rendus, et avec ses dread locks, Seedorf est forcément plus ressemblant.



être les joueurs occasionnels qui s'émerveilleront de mettre ce genre de but – pour ceux-là, le jeu mérite 15 – mais pour les vrais amateurs de jeux de foot, c'est une déception. Apparu déjà dans sa version 2000 au niveau des gestes réalisables, FIFA s'est encore fait amputer de nombreuses choses : exit la neige ou le terrain sec, la météo 2001 ne garde que pluie ou beau temps. Les options tactiques sont toujours

aussi limitées et les coups francs directs sont quasi impossibles à marquer. Tous les buts et actions se ressemblent et on s'ennuie ferme. Bref, FIFA 2001 ne dispose pas d'une profondeur de jeu suffisante pour mobiliser l'intérêt. Reste qu'il est plus beau que le précédent volet et qu'il est enfin jouable via Internet, mais est-ce suffisant pour rattraper le reste ? ■

— Arnold Cuelf

Spécifications

PÉFORMANCES ET MÉMOIRE

- **MINIMUM** : P150 MHz / 64 Mo
- **RECOMMANDÉ** : P166 MHz / 64 Mo
- **RECOMMANDÉ** : P166 MHz / 64 Mo

PÉFORMANCES GRAPHIQUES

- **Accélérateur** : Impérial
- **Direct 3D** : Oui
- **Texte** : Oui
- **OpenGL** : Oui

PÉFORMANCES SONORES

- **EAX (SBL16)** : Oui
- **Dolby Surround/Digital** : Oui

PÉFORMANCES MULTIJOUEUR

- **NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS** : PC SEUL : 4 - LAN : 4 - INTERNET : 4
- **CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR** : Oui
- **CONNEXION MINIMUM** : 56 Kbps

Le verdict

COMPARATIF

FIFA 95

Jeux pas de foot, c'est le dernier 3D, en fait ça n'a rien à voir. Pour les fans, c'est la référence.

FIFA 2000

Jeux pas de foot, c'est la référence, à oublier pour les joueurs mais à garder pour les fans.

FIFA 2001

Jeux pas de foot, c'est la référence, à oublier pour les joueurs mais à garder pour les fans.

LNF STARS

Jeux pas de foot, c'est la référence, à oublier pour les joueurs mais à garder pour les fans.

GRAPHISMES

Jeux pas de foot, c'est la référence, à oublier pour les joueurs mais à garder pour les fans.

Jeux pas de foot, c'est la référence, à oublier pour les joueurs mais à garder pour les fans.

Jeux pas de foot, c'est la référence, à oublier pour les joueurs mais à garder pour les fans.

Jeux pas de foot, c'est la référence, à oublier pour les joueurs mais à garder pour les fans.

Jeux pas de foot, c'est la référence, à oublier pour les joueurs mais à garder pour les fans.

Jeux pas de foot, c'est la référence, à oublier pour les joueurs mais à garder pour les fans.

Jeux pas de foot, c'est la référence, à oublier pour les joueurs mais à garder pour les fans.

Jeux pas de foot, c'est la référence, à oublier pour les joueurs mais à garder pour les fans.

Jeux pas de foot, c'est la référence, à oublier pour les joueurs mais à garder pour les fans.

Fifa 2001

Jeux pas de foot, c'est la référence, à oublier pour les joueurs mais à garder pour les fans.

Jeux pas de foot, c'est la référence, à oublier pour les joueurs mais à garder pour les fans.

Jeux pas de foot, c'est la référence, à oublier pour les joueurs mais à garder pour les fans.

Jeux pas de foot, c'est la référence, à oublier pour les joueurs mais à garder pour les fans.

Jeux pas de foot, c'est la référence, à oublier pour les joueurs mais à garder pour les fans.

Jeux pas de foot, c'est la référence, à oublier pour les joueurs mais à garder pour les fans.

Jeux pas de foot, c'est la référence, à oublier pour les joueurs mais à garder pour les fans.

Jeux pas de foot, c'est la référence, à oublier pour les joueurs mais à garder pour les fans.

Jeux pas de foot, c'est la référence, à oublier pour les joueurs mais à garder pour les fans.

12/20

Complètement zingueue

Airfix Dogfighter | Des combats d'avions radiocommandés dans le salon.

Pour info

■ DÉVELOPPEUR: Paradox Entertainment ■ GENRE: action ■ JOUEURS: 1 à 8 ■ PUBLIC: tout public ■ PRIX env. 250 F



■ **POINT DE VUE** Il faut basculer en vue de haut pour bazararder des bombes.

Tout en chiffres

- 11 avions
- 12 pièces dans la maison
- 3 angles de caméra

Versions testées

- finale française
- aucun bug constaté

Adresse Internet

www.dogfighter.net

Piloteur des avions téléguidés dans la maison familiale et prendre part à des combats contre des unités au sol ou d'autres engins aériens, voilà ce que propose **Airfix Dogfighter**. Préparez-vous au rase-motte et au pillage des vases moches. C'est maman qui va être contente !

Qui n'a jamais rêvé de s'amuser avec un avion radiocommandé ? Pour effectuer des piqués sur la concierge, pour filmer sa voisine sous la douche (préférez plutôt l'hélicoptère), ou tout simplement, pour tenter des acrobaties hallucinantes. Bon, mais tout ça coûte un peu cher. Dans **Airfix Dogfighter**, vous prenez les commandes de 13 avions miniatures (datant de la Seconde Guerre mondiale) et partez en campagne à travers une énorme maison. Elle comporte 12 pièces, de la salle

Vous constaterez que le bois des étagères est assez dur et que la terre est basse.

de billard au salon, en passant par la cuisine, réparties sur plusieurs étages.

En mode Solo, les campagnes comportent, comme pour les vrais simulateurs, des objectifs primaires et secondaires décrits lors de briefings assez drôles du genre : nous devons effectuer des investigations dans le secteur des parents, malheureusement tenu par nos ennemis, etc.

Au départ, votre zinc est posé sur le sol de la chambre, sur une

piste d'atterrissage, non loin de quelques tanks en plastique vert. Le décollage s'effectue sur quelques centimètres et le coucou se cabre en moins de deux. Ensuite, viennent les premières rencontres avec le mobilier de la pièce. Vous constaterez que le bois des étagères est assez dur et que la terre est basse. Mais rassurez-vous, **Airfix** est orienté arcade, et lorsque vous vous heurtez à un obstacle, votre avion rebondit dessus en perdant, tout au plus quelques points d'armure. Après avoir récupéré bonus, munitions et blindage, on vous demande d'étendre la lumière de la chambre (en tirant sur

L'aéromodélisme en vrai

CONSEILS DE BASE Vous projetez de vous faire offrir un super avion de la mort en hé ?



Avant de lâcher votre nouvelle acquisition du haut de votre balcon, prenez le temps de lire ces quelques lignes: les débuts de l'aéromodélisme remontent à 1870, lorsque Alphonse Penaud présenta à la Société française de navigation aérienne son Planophone, mû par la torsion de barières en caoutchouc. Aujourd'hui, les passionnés de modèles réduits volants, planeurs, avions à moteur électrique ou thermique, fusées, hélicoptères ou montgolfières sont environ 20 000. Se mettre à l'aéromodélisme seul est dur (il faut du matériel, un peu d'expérience et de la place. Mieux vaut vous adresser à l'un des 650 clubs que l'on compte en France. Vous y serez aidé pour le montage des appareils et pourriez y suivre des cours de pilotage. Coûtez environ 2 000 francs, tout compris, pour un premier avion à moteur.



Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

- MINIMUM requis: PII-266 MHz / 64 Mo
- RECOMMANDÉ: PIII-266 MHz / 128 Mo
- RECOMMANDÉ idéal: PIII-450 MHz / 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

- Accélération logicielle ☒
- Direct 3D ☒
- Jefs ☒
- OpenGL ☒

POSSIBILITÉS SONORES

- FAX (SBLive!) ☒
- Dolby Surround/Digital ☒

POSSIBILITÉS MULTIJOUER

- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS: PC SEUL: 8 - LAN: 8 - INTERNET: 8
- CD NECESSAIRE PAR JOUEUR ☒
- CONNEXION INTERNET: 33 kbps



l'interrupteur) et de partir en campagne dans le vestibule pour ne pas être repéré trop facilement. Ensuite, bonne surprise, on s'aperçoit que les cibles sont renrouillées tant que le viseur est approximativement dirigé dans leur direction. Il faudra plusieurs passages pour avoir raison des blindés, et l'on n'oubliera pas de récupérer les bonus. Attention à ne pas s'aventurer au rez-de-chaussée car c'est la base ennemie au dessus de laquelle vous serez abattu après une première et unique sommation. Vient ensuite le premier combat aérien, beaucoup plus dur mais aussi

Vase chinois à 2 heures !

Première chose à faire, éteindre aussi la lumière du vestibule pour ne pas être repéré trop facilement. Ensuite, bonne surprise, on s'aperçoit que les cibles sont renrouillées tant que le viseur est approximativement dirigé dans leur direction. Il faudra plusieurs passages pour avoir raison des blindés, et l'on n'oubliera pas de récupérer les bonus. Attention à ne pas s'aventurer au rez-de-chaussée car c'est la base ennemie au dessus de laquelle vous serez abattu après une première et unique sommation. Vient ensuite le premier combat aérien, beaucoup plus dur mais aussi

Vous pouvez attirer votre ennemi vers votre base et laisser la DCA le descendre.

plus marrant que les précédents. Un truc à faire est de passer par l'embrasure d'une porte et de tirer dedans pour qu'elle se referme sur votre poursuivant. Vous pouvez aussi l'attirer vers votre base et laisser votre DCA le descendre.

Airfix Dogfighter est tout à fait dans la lignée de Re-volt (le jeu de voitures télécommandées) et s'avère très ludique (ça tombe bien hein ?), orienté arcade à fond, tout en présentant le mérite d'être original. Le graphisme est très sympathique, l'action est rapide et le pilotage, pas si facile que ça. Enfin, en Multijoueur, jusqu'à huit joueurs peuvent s'affronter dans les modes traditionnels : Deathmatch, Capture the Flag, etc. Et il y a même un éditeur pour créer sa propre maison... Que demander de plus sinon un avion télécommandé livré avec le jeu ? ■

- Stéphane Prince

Mission : Humanity

■ ED Digital Entertainment ■ DEV Techland
■ GENRE stratégie ■ PRO env. 330F



■ PILER C'EST LA SANTÉ Le principe de jeu est archi et archi-rew...

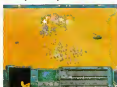
Mission : Humanity est un clone de Command & Conquer qui, comme Dolly, la célèbre brebis, aurait essayé un vieillissement accéléré. Bien sûr, on y trouve les ingrédients de la stratégie en temps réel - en 2D - avec construction de bâtiments, d'unités et cassage de queues du clan adverse. Bref, une routine terrible déjà vue des dizaines de fois dans des jeux beaucoup plus réussis graphiquement. L'ensemble manque de rythme, de beauté et, vous l'aurez compris, d'originalité. À essayer si vous sortez de quelques années

08 d'hibernation (on heve, quelle idée ?), sinon, à oublier. **20** S.P.

TESTS EXPRESS

Times of Conflict

■ EDITEUR Microcad ■ DEV Ugen Systems
■ GENRE jeu de stratégie ■ PRO env. 300F



■ LA MÊLE Les unités sont petites, nombreuses et peu différenciées.

L'idée de départ n'est pas mauvaise. Un jeu de stratégie en temps réel, avec un découpage en cases, genre Risk, et une ambiance bande dessinée futuriste pas mal du tout. Il semble que Times of Conflict fasse aussi intervenir quelques notions de politique... Seulement, au bout d'une demi-heure, on se demande pourquoi les combats sont aussi éphémères, où est la stratégie et quel est l'âge du capitaine (le plus important). Dommage, car ce jeu nécessitait de bonnes idées, comme celle de pouvoir organiser des patrouilles sur les remparts de vos bases... Mais face à des poids lourds comme Sacrifice, que reste-t-il aux autres ? S.P.

Le verdict

COMPARATIF

■ NEW 3

Le jeu les marrant, bon et rapide qui mélange plein formes et abstrait avec référence

■ CRIMSON SHIES

La stratégie pure de combat assez courante et sans dépenser ni mal jouer

■ RE-VOLT

Les petites voitures télécommandées sont le jeu de la saison et des millions d'acheteurs

■ AIRFIX DOGFIGHTER

Le jeu original qui change tout, mais plus souvent, il n'est pas le meilleur

Airfix Dogfighter

GRAPHISMES

■ Dans une offre à voir et voir, l'interface 3D est belle et le graphisme est bon au total. Pour Airfix Dogfighter, c'est



AUDIO

■ Le son est très agréable et la musique est très bonne, mais il n'y a pas de son de combat et les effets sont faibles



MULTIJOUEUR

■ Les parties multijoueurs sont très amusantes et les effets sont très bons, mais il n'y a pas de son de combat et les effets sont faibles



POUR : Le jeu d'airfix Dogfighter est un jeu de combat aérien très amusant, avec une interface 3D et un son très agréable.

CONTRE : Le jeu d'airfix Dogfighter est un jeu de combat aérien très amusant, avec une interface 3D et un son très agréable.

EN DEUX MOTS...

Airfix Dogfighter est un jeu de combat aérien très amusant, avec une interface 3D et un son très agréable.

Airfix Dogfighter est un jeu de combat aérien très amusant, avec une interface 3D et un son très agréable.

14/20

Gamelite trophy

Screamer 4x4 | Terrains épouvantables, situations angoissantes : un jeu à faire frémir.

Pour info

■ EDITEUR Vingle Interactive ■ DÉVELOPPEUR Chasse 42 / Clevers Development ■ GENRE action ■ JOUEURS 1 à 4 ■ PUBLIC tout public ■ PRIX env. 300 F

Si vous aimez le sable, la poussière et la boue, si vous estimez la valeur d'un véhicule à la taille de ses roues, et si l'enfer de la piste, voire l'enfer tout court, vous attire, alors Screamer 4x4 est pour vous ! Fina d'évasion hors des sentiers battus, voici le jeu qu'il vous manquait.

Tous les joueurs habitués des pistes de rallye ont sûrement eu, un jour ou l'autre, envie de quitter la route pour partir à l'aventure dans les sous-bois, dans la savane ou dans le désert. Et il faut bien admettre que c'est tentant d'aller faire du hors-piste, effrayant les sangliers et renversant inopinément des chasseurs égarés (Tiens ! Prends ça !). Évidemment, il

Tout en chiffres

- 50 circuits
- 10 tout terrain
- 4 sous-motifs
- 2 types de compétition

Version testée

- 32 bits
- réseaux Internet/ethernet
- sous Windows Me

Adresse Internet

www.ch42.co.uk

Sortez les pare-buffles et partez à l'assaut des espaces vierges.

n'est jamais possible d'aller très loin. Pour une raison mystérieuse, le véhicule se heurte à un mur aussi infranchissable qu'invisible ou à une vieille barrière en bois aussi solide que de l'adamantium. Bref, on reste généralement sur sa faim. D'autant plus que les jeux de 4x4 ne cassent habituellement pas trois patates à une tartiflette.

4x4 = 16 ?

Pourtant, en voici un qui devrait vous satisfaire. Screamer 4x4 est particulièrement bien réalisé, et propose moult activités intéressantes. Tout d'abord, les 4x4 proposés sont au nombre de dix, et pas n'importe lesquels : des Jeep (Wrangler, Cherokee), des Mercedes, des Toyota et autres Land Rover.

Les puristes pourront toujours déplorer l'absence du Nissan Patrol, ou d'accessoires style pare-buffles, mais bon...

Un panneau réglage d'une grande simplicité est proposé afin de tirer le meilleur parti de son 4x4. Tous les véhicules sont finement modélisés et c'est un plaisir de les voir évoluer sur différents terrains. Parlons-en justement, des terrains, puisque 60 circuits sont disponibles, encore qu'il soit difficile de parler de



■ LE COUP DE LA PANNE Ce usage noir qui sort du moteur ne m'inspire rien de bon.

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

- MINIMUM : Pentium III - 233 MHz / 32 Mo
- RECOMMANDÉ : Pentium III - 350 MHz / 64 Mo
- RECOMMANDÉ (pour PC) : Pentium III - 450 MHz / 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

- Accélération logiciel
- Direct 3D
- Text
- OpenGL

POSSIBILITÉS SONORES

- EAX (SPL-1)
- Dolby Surround/Digital

POSSIBILITÉS MULTIJOUER

- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS : PC SOUS 95 - LAN 4 - INTERNET 4
- CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR
- CONNEXION MINIMUM : 56 kbps

Îles de beauté

Battle Isle : The Androsia War | Science-f(r)iction et batailles massives.

Pour info

■ ÉDITEUR Blue Byte ■ DÉVELOPPEUR Blue Byte ■ GENRE gestion-stratégie tour par tour ■ JOUEURS 1 à 8 ■ PUBLIC 16 ans et + ■ PRIX env. 350 F



■ **L'ÎLE LOGISTIQUE** Chaque bâtiment doit être relié par un réseau de tubes au G.G., façon Sin City. Attention aux chevauchements.

Ce cinquième volet de la série **Battle Isle** inaugure, nous dit-on, un nouveau genre, celui des simulateurs de conflits. Blue Byte aurait réussi la symbiose parfaite entre tactique militaire tour par tour et gestion en temps réel... Voyons cela.

Dans un obscur avenir, deux factions s'affrontent sur un champ de bataille pour le contrôle des richesses et du pouvoir... original, non ? Bon... mais quand on joue aux échecs, on ne se raconte pas l'histoire du roi blanc et du roi noir pour justifier la

Tout en chiffres

- 41 types d'unités
- 25 bâtiments
- 23 missions
- 6 joueurs max
- 2 campagnes

Versions testées

- 6.06 anglaise
- version bug corrigée

Adresse Internet

www.bluebyte.com/battleisle



■ **DESSINS ANIMÉS** Les briefings sont des petites bandes dessinées présentées case par case. Une façon esthéticienne de rendre le jeu accessible et plaisant.

partie, n'est-ce pas ? Alors faites un effort, et rentrons dans le vif... hum... du sujet.

Battle Isle : The Androsia War simule un conflit sous deux angles : logistique et militaire. Tandis que la tactique militaire se décompose tour par tour, la gestion de l'économie de guerre, elle, s'effectue en temps réel ! Oui, je sais, ça laisse un peu rêveur, mais jugez plutôt. Un tour dure environ sept minutes. Le joueur donne des ordres à ses unités militaires placées sur l'île qui sert de champ de bataille : l'île tactique.

Deux îles sinon rien

Le déplacement et les attaques de chaque unité sont limités par le nombre des points d'action disponibles. Sur l'autre île, dite logistique, se trouve la base qui

soutient votre effort de guerre. Vous devez y construire des bâtiments, gérer des ressources (fer, eau, électricité, acier trempé, etc.), lancer des programmes de recherche ou fabriquer des unités militaires en temps réel.

Et cette gestion s'avère plutôt complexe, si bien qu'au bout d'un moment, le temps imparti n'est pas superflu pour donner tous les ordres et s'occuper de sa base. Résultat, la gestion devient presque aussi tactique que le commandement militaire et les deux aspects s'avèrent assez complémentaires. Seul regret, l'ordinateur (en mode Solo) ayant

La série continue

Dark Space Le futur jeu en ligne de la série des Battle Isle.



Pendant que vous êtes confortablement vus dans la lecture de votre magazine, il y en a qui bossent. Chez Blue Byte, par exemple, on travaille sur un opus totalement en ligne issu de la série **Battle Isle**. Prévu pour la mi-2001, **Dark Space** doit utiliser un nouveau moteur 3D, Médusa, spécialement développé par Palestar. On nous promet des effets graphiques exceptionnels, et si l'on en croit les captures disponibles sur le site de Blue Byte, le résultat est à la hauteur des espérances. À suivre de près.



■ **JOLI TEMPS** Le climat évolue et donne lieu à de très beaux effets de lumière.

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

- MINIMUM : Pentium 50 MHz, 64 Mo
- RECOMMANDÉ : Pentium 60 MHz, 128 Mo
- RECOMMANDÉ (pour 8 joueurs) : Pentium 60 MHz, 256 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

- Accélération logicielle
- Direct 3D
- 3Dfx
- OpenGL

POSSIBILITÉS SONORES

- EAX (Creative)
- Dolby Surround/Digital

POSSIBILITÉS MULTIJOUER

- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS : 8
- PC SEUL, 1 à LAN, 8 à INTERNET
- CD NECESSAIRE PAR JOUEUR
- CONNEXION MINIMUM : 28,8 Kbps



■ **RASE-MOTTES** Certains bâtiments sont vitreux, comme par exemple le quartier général logistique.

droit au même temps, on passe parfois de longues minutes à attendre qu'il finisse de faire sa tambouille. Au final, les missions sont vraiment longues (et il y en a 23 !) et l'action est très lente, comparée aux jeux de stratégie en temps réel. Si l'on ajoute à cela la diversité des unités et des bâtiments, la complexité de l'interface, on obtient un véritable wargame dans lequel l'interactivité est très poussée, mais qui reste quand même un jeu de réflexion.

Le détail qui tue

Côté réalisation, les développeurs n'y sont pas non plus alliés de main morte. Le moteur 3D permet à la caméra (votre œil virtuel) d'être totalement libre et de changer d'inclinaison. On peut donc se placer à proximité des unités ou survoler d'un regard l'ensemble du champ de bataille.

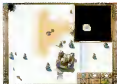
On peut se placer à proximité des unités ou survoler d'un regard l'ensemble du champ de bataille.

Et ça vaut le coup car Battle Isle : Andosia War bénéficie aussi d'un graphisme impressionnant. En se positionnant près du sol, on obtient un excellent niveau de détail, avec de superbes couleurs... mais le mieux est encore que vous jetiez un coup d'œil aux captures. Les jeux d'ombres et de lumières tirent aussi parti des dernières cartes graphiques, ce qui donne un paysage assez chaleureux... Idéal pour s'entretenir à coups de roquettes dans la joie et la bonne humeur. À noter également que la musique est de bonne qualité et variée. Enfin, sachez que lorsque vous serez passé maître dans l'art de bousiller l'ordinateur, vous pourrez convier sept de vos petits camarades à jouer avec vous en mode Multijoueur. Et comme le serveur de Battle Isle est gratuit, vous auriez tort de vous enpriver... ■

- Stéphane Prince

Clash

■ **ÉDITEUR** Alway ■ **DEV** Lemys Longault
■ **GENRE** Jeu de stratégie ■ **PRIX** env. 250 F



■ **SPORT D'HIVER** L'interface de Clash est d'une lourdeur peu commune.

Clash est un jeu de stratégie au tour par tour : construction d'unités, de bâtiments, batailles que l'on peut gérer soi-même, rien de bien innovant là dedans. Mais ce qui frappe le plus, c'est l'impression, dès les premiers instants, de faire un bond de quelques années en arrière. Véritable cure de jeunesse, Clash a bénéficié d'un graphisme obsolète et d'une interface légère comme un cassiolet. Quant au gameplay, on a déjà vu ça des dizaines de fois... naquire. En gros, c'est un QVNI ludique authentique. Réservé aux accros qui auraient égaré le stock disponible... S.P.

07
20

TESTS EXPRESS

Couak Attak

■ **ÉDITEUR/DÉVELOPPEUR** Disney Interactive
■ **GENRE** plates-formes ■ **PRIX** env. 200 F



■ **UN OS** Le mieux est encore de sauter sur le tête de ce mastodonte.

Ce petit jeu de plates-formes, destiné aux 6-12 ans est fort sympathique. Il met en scène Donald dans un univers en 3D, un peu comme dans Gelf. L'ambiance dessin animé et la personnalité du niveau de Pixar sont plutôt respectées. D'autre part, la difficulté et l'humour du jeu correspondent vraiment à la tranche d'âge ciblée, sans compter qu'avec 24 niveaux, votre petit frère aura du pain sur la planche. Les niveaux sont bien conçus, la progression, relativement bien réglée, bref, c'est au Disney correct, sans plus, et surtout sans la moindre once d'innovation. Les petits apprécieront... S.P.

12
20

Le verdict

Battle Isle: The Andosia War

COMPARATIF

■ BLACK ISLE: THE ANDOSIA WAR

Un jeu de réflexion au tour par tour et à la fois très rapide, efficace, divertissant, personnel et très bien réalisé. Les deux sont au rendez-vous.

■ PANZER GENERAL III

Difficile de comparer Battle Isle, ce jeu est un concentré de jeu et de réflexion, jamais vu et jamais joué. Une vraie perle méconnue.

■ HÉROS III

Le jeu offre une vue globale des opérations tout en étant au tour par tour. Mais il est légèrement moins complet.

GRAPHISMES

■ Très agréable visuellement, mais pas au niveau de certains jeux de stratégie. On a l'impression de jouer à un jeu de stratégie.



AUDIO

■ L'ambiance sonore est excellente, mais pas au niveau de certains jeux de stratégie. On a l'impression de jouer à un jeu de stratégie.



MULTIJOUEUR

■ Multijoueur : vous pouvez jouer en local ou en réseau. L'interface est très agréable, mais pas au niveau de certains jeux de stratégie. On a l'impression de jouer à un jeu de stratégie.



POUR : Le réalisme, la vue isométrique, le moteur 3D, l'absence de langage, la simplicité et la rapidité, la diversité des unités et des bâtiments, la manipulation.

CONTRE : La complexité, le temps de jeu, la durée, la durée de l'action, la gestion des unités.

EN DEUX MOTS...

C'est un jeu qui comblera sûrement les amateurs de tactique militaire, mais qui frustrera peut-être ceux qui tiennent à un rythme soutenu des combats.

15/20

Nouvelle génération

Pentium 4 et Athlon 1.2 GHz DDR | Une cure de jouvence pour le PC.

Dans le monde du PC, il y a sans cesse des nouveautés. La plupart du temps, il s'agit d'une nouvelle fréquence pour un processeur ou encore d'un nouveau type de carte mère... Mais cette fois, on nous offre une évolution complète de la plate-forme, et ceci aussi bien chez Intel que chez AMD. Voyons si cela va révolutionner notre vie de joueur !

Un petit point sur l'état du marché s'impose. À l'heure actuelle, il existe deux processeurs par constructeur. Chez Intel, on trouve le Celeron et le Pentium III et chez AMD, le Duron et l'Athlon.

Du côté des cartes mères et plus précisément du chipset, qui est son principal composant, il y a trois grands constructeurs. AMD est longtemps resté en retrait après avoir lancé le 750, qui était destiné aux processeurs Athlon de première génération. Intel a été très productif

utilisent sur leurs plates-formes de la mémoire SD-RAM avec une fréquence de fonctionnement maximale fixée à 133 MHz.

Mais tout cela est en passe de changer et une nouvelle architecture pointe le bout de son nez chez nos deux protagonistes. Du côté d'Intel, processeurs, chipset et mémoire sont totalement nouveaux. En revanche, AMD propose un nouveau chipset et un nouveau type de mémoire, mais le processeur reste le même.

Les nouveaux processeurs

Deux processeurs s'opposent donc, le Pentium 4 et l'Athlon à bus 266 MHz. Physiquement, les deux processeurs sont complètement différents. Le Pentium 4 cadencé à 1.4 ou 1.5 GHz est beaucoup plus grand et possède un cache

supplémentaire en aluminium qui fait office de dissipateur thermique (ça chauffe en dessous).

Le processeur est au format socket avec 423 pattes et exige donc un nouveau support propriétaire. En revanche, l'Athlon nouveau demeure esthétiquement identique à ses congénères et se place sur le même support socket A. Il ne se différencie que par son bus externe qui passe de 200 à 266 MHz et son cadencé dans un premier temps à 1,13 et 1,2 GHz.

En terme de technologie, le Pentium 4 propose une architecture intégralement nouvelle alors que celle de l'Athlon ne change pas. Commençons notre enquête par la mémoire cache qui tend à devenir un argument marketing, mais qui demeure d'une importance vitale si l'on veut obtenir de bonnes performances. Chez AMD, le concept est simple, on a un cache de niveau 1 de 128 Ko qui fonctionne de manière classique (il contient des instructions et des données)

La nouvelle plate-forme AMD, avec la mémoire DDR-RAM, apporte un gain de performances substantiel.



■ P4 Il utilise le format Socket 423. Vieille carte mère et alimentation: poubelle!

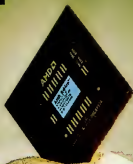
ces derniers mois, et le 1815E, le dernier chipset en date, est le plus intéressant et le plus performant pour les processeurs de la marque. Le troisième larron se nomme VIA. Il nous a concocté de nombreux chipsets aussi bien pour les processeurs Intel que pour ceux d'AMD. Ainsi l'Apollo Pro 133A (aussi connu sous le nom de 694X) est destiné aux Celeron et autres Pentium III, alors que le KT133 est réservé aux Duron et aux Athlon nouvelle génération.

Seul le choix de la mémoire vive (RAM) est identique pour les deux fondeurs. En effet, AMD et Intel



■ COMPATIBLE Les Duron et les Athlon avec un bus système de 200 MHz peuvent fonctionner avec une plate-forme DDR-RAM.

■ **SEMBLABLE** L'Athlon à bus système 266 MHz ressemble comme deux gouttes d'eau à ses congénères.



et un cache de niveau 2 de 256 Ko. Ce dernier est intégré au cœur du processeur (on-die), ce qui lui permet de fonctionner à pleine vitesse (jusqu'à 1,2 GHz pour l'Athlon). Dans le cas du Pentium 4, le cache de niveau 1 a été scindé en deux parties. La première est un cache de données et sa taille est de 8 Ko. La deuxième partie ne contient plus d'instructions brutes mais des instructions décodées en micro-opérations (opérations élémentaires qui constituent ensemble une instruction). Ainsi le cache garde une trace des micro-opérations, et lorsqu'elles sont réutilisées, le gain de temps est substantiel. On appelle cela le Trace Cache. De plus, un système de prédiction conserve les micro-opérations qui ont le plus de chances d'être réutilisées. Pour le cache de niveau 1, on ne doit donc plus se focaliser sur la taille mais plutôt sur le fonctionnement. Le cache de niveau 2 est toujours de 256 Ko comme pour l'Athlon. Par contre, sa bande passante a été augmentée et le volume de données traité en une seconde a donc été revu largement à la hausse.

Calculs mentaux

On évalue généralement les performances d'un processeur par sa capacité à résoudre le plus grand nombre d'opérations en une seconde. Ces opérations peuvent

être de deux types : soit elles portent sur des nombres entiers, soit sur des nombres décimaux (également nommés flottants ou à virgule flottante). Dans le processeur, ce sont deux unités distinctes qui se chargent de ce travail. L'ALU (Arithmetic Logic Unit) se concentre sur les nombres entiers, tandis que la FPU (Floating Point Unit) se focalise sur les flottants. Pour les joueurs que nous sommes, la virgule flottante nous intéresse au premier chef. En effet, l'unité FPU prend en charge tous les calculs matriciels. Ces derniers servent principalement à générer les scènes 3D, aujourd'hui utilisées dans quasiment tous les jeux. Pour ces calculs en virgule flottante, le Pentium 4 et l'Athlon font pratiquement jeu égal.

Le Pentium 4 introduit une architecture complètement nouvelle, en avance sur les réalités logicielles.

Glossaire

CHIPSET Ce sont les composants qui gèrent l'essentiel des échanges sur une carte mère. Ils coordonnent ainsi le processeur, la mémoire, les bus AGP/PCI et les disques.

CACHE Il se compose de mémoire, le processeur y stocke des informations qui ont de fortes chances d'être réutilisées.

INSTRUCTION Il s'agit d'une suite d'opérations écrites par le programme et qui indiquent au processeur les actions qu'il doit effectuer.

UDMA 100 C'est la norme du contrôleur qui gère les disques durs. Elle offre un débit théorique de 100 Mo/s contre 66 pour la norme précédente. La compatibilité ascendante est assurée.

HARDWARE

Par contre, dans le Pentium 4, une nouvelle gestion des calculs ALU autorise un échange au double de la fréquence, soit 3 GHz. Cela permet donc théoriquement d'accroître les performances dans les calculs autres que 3D (pour la gestion de l'intelligence artificielle, par exemple).

Un nouveau processeur chez Intel implique souvent aussi un nouveau jeu d'instructions supplémentaires. Pour le Pentium 4, elles se nomment SSE2 pour Streaming SIMD Extension 2. Elles comprennent 144 nouvelles instructions surtout orientées gestion de la mémoire et du cache. Le but des instructions supplémentaires est de réunir plusieurs opérations similaires.



■ MÉMOIRE

Le chipset AMD-750 accepte jusqu'à 4 Go de mémoire.

et répétitives en une seule. Les SSE2 sont orientées entre autres vers la 3D et la vidéo, ce qui est une bonne nouvelle pour le joueur. Le seul hic, c'est que les applications doivent être développées en vue de gérer ces instructions. DirectX 8, la nouvelle librairie de programmation pour les jeux, utilise les SSE2, donc toutes les applications développées à la norme DirectX 8 pourront bénéficier des instructions SSE2. Chez AMD, il subsiste toujours les instructions 3DNow!. Elles ne sont que très rarement utilisées bien qu'elles aient été développées dans le but d'accélérer les calculs 3D.

Le dernier point important concerne la vitesse du bus externe (FSB : Front Side Bus). C'est le canal de communication qui relie le processeur au reste de la carte mère

en passant par le chipset.
Le Pentium III affiche un FSB de 133 MHz, tandis que l'Athlon de l'actuelle plate-forme offre une fréquence de bus externe équivalente à 2 x 100 MHz. Il est clair qu'avec des fréquences processeur au-delà du gigahertz, le bus système est un goulot d'étranglement. Le nouveau processeur Athlon adresse désormais un bus à 266 MHz (2 x 133 MHz). Le dernier-né d'Intel va quant à lui plus loin et monte la barre très haut avec 400 MHz. Il s'agit en fait de quatre canaux de communication cadencés à 100 MHz chacun. On appelle cela un bus Quad Pumped (pompe quatre fois !). En théorie, les communications devraient être plus rapides avec le Pentium 4.

Les nouveaux chipsets

Pour les cartes mères, les deux constructeurs ont innové afin de fournir un chipset capable de gérer les nouvelles



■ **RENOUVEAU** Voici le nouveau Pentium 4. A priori, rien de révolutionnaire...

spécifications de leurs processeurs.
Pour l'Athlon, AMD sort le chipset 760, qui en plus de la gestion du bus processeur à 266 MHz, utilise un type de mémoire de dernière génération : la DDR-RAM (Double Data Rate). Pour la partie graphique, le port AGP est toujours limité à une vitesse de 4x. Le contrôleur de disque supporte la norme Ultra DMA 100 et on peut connecter quatre ports USB en version 1.1.

Reconnaître un Athlon à bus 266 MHz



Parfois, certaines astuces permettent d'identifier exactement ce que l'on achète... En voici une.

Pendant les prochains mois, vous trouverez en parallèle des Athlon à bus 200 MHz et 266 MHz. Comment les distinguer ? La fréquence de 1,3 GHz est obligatoirement liée à un bus 266 MHz, tandis que la fréquence de 1,1 GHz ne se trouve qu'avec un bus de 200 MHz. La confusion peut survenir avec les processeurs cadencés à 1 GHz et 1,2 GHz. Pour éviter de commettre une erreur, il suffit de regarder les différentes suites de chiffres et de lettres (consonne, voyelle, pas mieux !) qui sont inscrites sur le processeur. Voici un petit exemple de traduction de l'inscription suivante : A 1000 A P T 3 B. Le A correspond à un modèle Athlon (D pour le Duron). Ensuite, nous retrouvons la fréquence de fonctionnement (ici, 1 000 MHz, soit 1 GHz). Les lettres et les chiffres suivants ne nous intéressent pas ici. Finalement, la dernière lettre est la bonne. Sur cet exemple, le B signifie que le bus externe est à 200 MHz, s'il avait été à 266 MHz, on aurait retrouvé la lettre C.

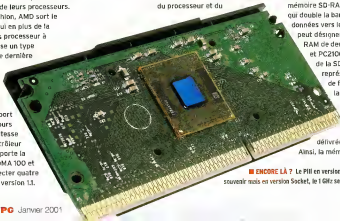
Pour le Pentium 4, Intel lance le chipset i850 qui gère une mémoire totalement différente : la RAMBUS. Sinon, il gère le bus processeur à 400 MHz (4 x 100 MHz), l'AGP 4x, l'UDMA 100 et quatre ports USB 1.1. De plus, le chipset intègre un contrôleur réseau compatible 10/100 Mbits et dispose de l'AC'97. Ce dernier permet de gérer une sortie sonore sur six canaux, soit de quoi restituer du 5.1 ! Bien entendu, le réseau et le son sont des options et les constructeurs sont libres de ne pas les intégrer, afin de réduire le coût de la carte mère et ne pas entamer les performances du processeur.

La mémoire

Commençons par la RAMBUS, destinée aux plates-formes équipées de Pentium 4 et du chipset i850. Le schéma de fonctionnement du processeur et du

chipset implique un double canal de communication avec la mémoire. De ce fait, il faudra obligatoirement travailler par paires de barrettes et ainsi remplir, au minimum, deux emplacements RIMM (support de la RAMBUS). La vitesse de fonctionnement de la RAMBUS est de 400 MHz et le nom officiel est PC800. On détermine notamment l'efficacité d'une mémoire par sa bande passante exprimée en mégaoctets par seconde. La RAMBUS PC800 offre une bande passante de 1,6 Go/s. En plus des barrettes mémoire, il faudra ajouter deux terminateurs sur les supports RIMM restants. Cette mémoire est théoriquement très performante, mais son coût reste encore prohibitif.

AMD a opté pour un autre type de mémoire, la DDR-RAM. C'est une nouvelle évolution de la mémoire SD-RAM PC133 (à 133 MHz) qui double la bande passante de données vers le processeur. On peut désigner la mémoire DDR-RAM de deux façons : PC1600 et PC2100. À la différence de la SD-RAM, dont le nom représentait la vitesse de fonctionnement, la dénomination de la DDR-RAM est conditionnée par la quantité de bande passante délivrée en une seconde. Ainsi, la mémoire PC1600 offre



■ **ENCORE LÀ ?** Le PIII en version Slot n'est plus qu'un souvenir mais en version Socket, le 1 GHz sera encore d'actualité.

Pole position



Les CD Imentation : comme si vous y étiez

Avec les CD-R Imentation enregistrables ou CD-RW réinscriptibles vous êtes assurés de partir en première ligne pour stocker 700 Mo ou 80 minutes d'audio, instrument sur un seul CD. Ils constituent le support idéal pour sauvegarder, stocker ou partager vos données. Les pros les utilisent pour le pré-presse, la production et les tests de CD. Les téléchargements Internet, les mixages audio, etc...

A l'image de son partenaire de Formule 1 - Jordan Grand Prix - Imentation donne ses conseils et ses conseils aux membres qui permettent de tirer le meilleur parti des technologies nouvelles.

Avec Imentation, prenez vous aussi la tête de la compétition pour vos besoins de stockage multimédia.

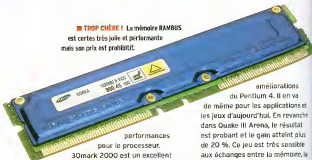
1,6 Go par seconde, alors que la PC2100 va jusqu'à 2,1 Go par seconde. En terme de fréquences, la PC1600 fonctionne à 200 MHz (2 x 100 MHz) et la PC2100 à 266 MHz (2 x 133 MHz). La PC1600 suffit pour les Athlon qui ont un bus à 200 MHz alors qu'il faut de la PC2100 pour les Athlon avec un bus à 266 MHz. La DDR-RAM utilise des supports de mémoire DIMM (Dual Inline Memory Modules) qui comportent 184 connecteurs alors que la SD-RAM n'en compte que 168. Il est donc impossible d'utiliser les anciennes barrettes de mémoire.

Et les performances ?

La procédure comporte plusieurs étapes. Dans un premier temps, nous évaluons les performances brutes des plates-formes, avec Sandra 2000 de SiSoft. Ce programme nous donne une valeur moyenne de la bande passante mémoire, elle est exprimée en mégaoctets par seconde. Sandra 2000 nous fournit également des indices de

Opter pour le Pentium 4 implique l'achat d'un nouveau PC.

■ **TROP CHÈRE !** La mémoire RAMBUS est certes très jolie et performante mais son prix est prohibitif.



performances pour le processeur.

3Dmark 2000 est un excellent benchmark pour juger des capacités 3D d'une machine. Finalement, rien ne vaut une mise en situation et on ne pouvait pas échapper à Quake III Arena et Combat Flight Simulator 2, seuls jeux programmés en partie pour DirectX B.

Les performances du Pentium 4 (voir tableau), malgré une fréquence supérieure, sont quelque peu décevantes. On attendait mieux ! Cela s'explique par le changement d'architecture du processeur. Ainsi les benchmarks n'ont pas été mis à jour pour prendre en compte les

améliorations du Pentium 4. Il en va de même pour les applications et les jeux d'aujourd'hui. En revanche dans Quake III Arena, le résultat est probant et le gain atteint plus de 20 %. Ce jeu est très sensible aux échanges entre la mémoire, la carte graphique et le processeur. Le Pentium 4 bénéficie, grâce à la plate-forme RAMBUS, d'une bande passante presque deux fois plus grande que son concurrent. Avec Combat Flight Simulator 2 (CFS 2), un des premiers jeux à utiliser les fonctions de DirectX B, les résultats ne sont pas très flatteurs en rendu hardware, probablement parce que l'échange avec la carte 3D atteint les limites du port AGP. En mode Software (le processeur se charge du rendu 3D), le Pentium 4 s'en sort mieux, avec

■ **FAMILLE SON** Voici les trois composants de la plate-forme DDR.



un gain de 18 %. Quoi qu'il en soit, l'Athlon affiche de meilleures performances à ce jour si on tient compte de la fréquence.

Le bénéfice de la nouvelle plate-forme DDR-RAM avec bus à 266 MHz apporte un gain immédiat d'environ 15 à 20 % par rapport à l'ancienne, en SD-RAM avec un bus à 200 MHz.

Quelle plate-forme choisir ?

À la vue des résultats, il est clair que la plate-forme Pentium 4/ chipset I850/RAMBUS n'est pas la meilleure solution pour l'heure. Le prix global reste cher (environ 8 000 francs pour un Pentium 4 1,5 GHz et 128 Mo de RAMBUS) et les performances ne sont pour l'instant pas au rendez-vous. De plus, opter pour cette plate-forme aujourd'hui, n'assurera pas la pérennité de votre matériel. D'ici

■ C'EST BÔ ! Le P4 possède un cache en aluminium qui permet une meilleure dissipation thermique.

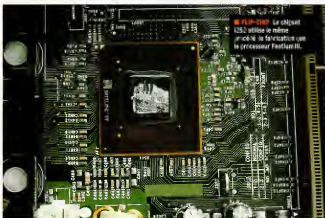
le milieu de l'année 2001, Intel devra parfaitement maîtriser la technologie de gravure en 0,13 micron pour ces processeurs et rien ne dit que le Pentium 4 continuera à exister dans sa forme actuelle. Le Socket 423 a sans doute à peine six mois devant lui. Pour la mémoire, même constat. VIA lancera au second semestre 2001 un chipset destiné au dernier processeur d'Intel et capable de gérer la mémoire DDR-RAM bien moins coûteuse et quasiment aussi performante. Mais il ne faut pas condamner le Pentium 4 pour autant. Les contre-performances actuelles sont dues à une architecture en avance sur le système d'exploitation et les logiciels. Noël 2001 devrait

■ TOUT ALD ! En tour fournie avec la plate-forme Pentium 4 est en aluminium brossé.

Les performances

Repérez rapidement les différences de performances entre ces quatre processeurs nouvelle génération.

Processeur	Pentium 4 1,5 GHz	Athlon 1,2 GHz	Athlon 1,2 GHz	Pentium III 600 Mhz
FSB (MHz)	400 (4 x 100)	266 (2 x 133)	200 (2 x 100)	133
Chipset	Intel 850	AMD 760	VIA KT333	VIA 8244
Mémoire	256 Mo RAMBUS	256 Mo DDR-RAM	256 Mo SD-RAM	256 Mo SD-RAM
Sandra 2000 (score passante) (ops/s)	1 394	623,5	300	354,1
Sandra 2000 CPU (indice)	3 045	3 753	3 768	1 676
Sandra 2000 CPU (indice)	887	1 696	1 675	881
3Dmark 2000 (indice)	542	430	350	190
Quake III (640 x 480 x 16) (images/s)	258,9	173,1	146,8	93,8
CFS 2 Hardware (1 024 x 768 x 16) (images/s)	75,2	75	55,5	35,8
CFS 2 Software (1 024 x 768 x 16) (images/s)	19,1	16,1	12,5	7,2



conserver son avènement. En effet, de nombreux logiciels seront optimisés et les jeux utiliseront au mieux les routines de Direct X 8. D'autant plus que cette nouvelle architecture permettra à Intel de monter très haut dans les fréquences, et ainsi d'atteindre plus rapidement la barre des 2 GHz. Il est donc urgent d'attendre.

Pour l'heure, le choix s'oriente donc vers AMD avec l'Athlon (à bus 266 MHz), le chipset AMD-760 et la mémoire DDR-RAM. Cette plate-forme vous assurera une bonne pérennité et surtout une exploitation immédiate des performances. Tous les sorts et les jeux tireront aussitôt parti des bénéfices de la mémoire DDR-RAM. En optant pour un Athlon à bus 266 MHz et cadencé à 1 GHz, vous obtiendrez une machine très puissante avec un rapport prix/performance encore très correct (processeur à 3 500 francs et un peu plus de 1 000 francs pour 128 Mo de DDR-RAM). Enfin, si vous disposez déjà d'un Athlon à bus 200 MHz, vous pouvez bien entendu changer la carte mère et la mémoire pour une architecture DDR-RAM avec le chipset AMD-760. Pour les barrettes mémoire, préférez de la PC2100 qui autorisera la monte ultérieure d'un Athlon à bus 266 Mhz. ■

Saitek

SAITEK VOUS SOUHAITE UN HEUREUX NOUVEAU MILLENAIRE



X50 joystick



X50



X50



X50 Keyboard



X50



X50

Microsoft

Saitek

WWW.SAITEK.COM

Les joies du Bios

1^{re} partie | Description et optimisation des fonctions de base.

Le Bios est le chef d'orchestre de votre PC. Il rassemble la plupart des renseignements sur les différents composants et organise leur cohabitation. Il n'a pas été conçu pour l'utilisateur final et son langage est souvent ésotérique. Pourtant, comprendre le Bios permet de dépanner et de mieux configurer sa machine.

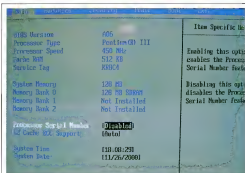
Le Bios (Basic Input Output System) est un petit programme enregistré dans une mémoire morte (ROM) qui se situe sur la carte mère. Il se charge dès la mise sous tension et vous y accédez à l'aide de la touche « Suppr » ou encore « F1 », suivant les modèles de cartes mères. Souvent, le Bios est également appelé Setup. De manière générale, la touche de lancement adéquate est indiquée au démarrage par une phrase du type : « Press F1 to run Setup ».

La compréhension de tous les paramètres et de leur optimisation vous permettra de mieux comprendre le fonctionnement de votre machine et de résoudre de nombreux problèmes d'instabilité ou de dysfonctionnement.

Attention, certains réglages peuvent mettre en péril le démarrage de votre machine. Mais pas de panique, les cartes mères récentes proposent souvent un démarrage « sans échec » du Bios avec les paramètres par défaut. Vous pouvez donc toujours redémarrer (en général à l'aide de la touche « Inser » et en rallumant plusieurs fois la machine).

Si non, entrez dans le Bios comme d'habitude et chargez la configuration par défaut. Plus généralement, ne modifiez qu'un

Ne modifiez qu'un paramètre à la fois puis redémarrez. En cas de problème, retournez dans le Bios pour annuler l'opération.



■ RARE Le Bios Phoenix n'est plus utilisé. Mais si votre PC en est équipé, il fonctionne comme ceux d'Award. Cool, vous allez pouvoir exploiter les conseils de cet article !

paramètre à la fois puis redémarrez. S'il y a le moindre problème, retournez dans le Bios pour annuler l'opération. Il est conseillé de noter toutes les modifications que vous effectuez par rapport à la configuration d'origine. Ainsi, en cas de problème ou de doute, il sera aisé de revenir en arrière.

Débutons par l'arborescence générale. Il existe deux grandes sociétés qui licencient leur Bios auprès des fabricants de cartes mères : Award et AMI. Les Bios AMI sont utilisés par certains grands constructeurs informatiques et proposent peu d'options. Le Bios Award est le plus utilisé par les fabricants de cartes mères et c'est de lui dont il sera question dans ces

pages pratiques. Ceci étant, les fonctions et les appellations d'AMI sont souvent similaires. Si vous comprenez un Bios Award, vous pourrez vous en sortir avec un Bios AMI. Tous les Bios Award regroupent à peu près les mêmes fonctionnalités et dénominations. Seules l'interface graphique et la navigation dans les menus peuvent varier.

En fouillant un peu, vous retrouverez les paramètres qui vous intéressent. Pour modifier un paramètre, il faut le mettre en surbrillance avec les touches fléchées et appuyer sur « Entrée ». Ensuite, il faut faire défiler les options avec, le plus souvent, les touches « PGUP » et « PGDN » ou « + » et « - ». Si ce n'est pas le cas, ces actions vous sont détaillées au bas de l'écran. Enfin, validez avec « Entrée ». Encore une chose avant de commencer. Nous ne pouvons pas passer en revue l'intégralité des paramètres d'un Bios, d'autant que certaines fonctions avancées diffèrent d'un Bios à l'autre.

Nous vous conseillons de ne pas modifier des paramètres que nous n'aborderons pas et de recueillir l'avis d'un professionnel avant de le faire. Pour des raisons de compréhension, tous les paramètres qui apparaissent à l'écran dans le Bios sont en majuscules. ■



■ FRÈRES JUMEAUX D'un Bios Award à l'autre, la présentation graphique diffère, mais les paramètres restent globalement les mêmes. Vous n'avez qu'à faire preuve d'un peu de discernement.

STANDARD CMOS SETUP

Le menu STANDARD CMOS SETUP permet de régler tous les paramètres de configuration du PC, notamment la date et l'heure. On y trouve également le listing des unités de stockage IDE (disque dur, lecteur de CD-ROM et de DVD, etc.), avec leurs capacités et leurs paramètres. Il y a quatre lignes disponibles qui correspondent aux quatre ports IDE et donc à quatre unités de stockage. En règle générale, il suffit de laisser en Auto pour qu'à chaque démarrage, le Bios détecte les unités. Afin de gagner un peu de temps pour le lancement ou boot du système, utilisez l'utilitaire d'autodétection des disques durs et désactivez les ports IDE non connectés (mettre le paramètre Type sur None).

Si vous avez un lecteur de CD ou de DVD, laissez le paramètre Auto sur le port correspondant. Le paramètre Video permet quant à lui de choisir le type d'affichage (toujours EGA/VGA si vous ne voulez pas d'un PC qui affiche que 16 couleurs !). Le paramètre Halt On indique pour quelles erreurs le PC doit interrompre le démarrage.

BIOS FEATURES SETUP

Le BIOS FEATURES SETUP permet de régler les paramètres de base de la machine. La majeure partie de notre article portera sur ce point. Bien évidemment, en fonction de votre carte mère, les paramètres

```

Blow Warning : Disabled
CPU Level 1 Cache : Enabled
CPU Level 2 Cache : Enabled
CPU L2 Cache ECC Checking : Enabled
Quick Power On Self Test : Enabled
Quiet Sequence : INT4/C
Quiet Sequence BKT Memory : 1000455
Swap Floppy Drive : Disabled
Quiet By Floppy Seek : Enabled
Quiet Up HardDisk Status : On
IDE HDD Block Mode : Disabled
Typematic Rate Setting : Enabled
Typematic Rate (Chars/Sec) : 24
Typematic Delay (Msec) : 250
Security Option : Setup
VC/VCD Palette Swap : Disabled
HS Select For DRAM ( 64M) : Non-OS2
Ignore No ID For WIN 95 : No
Onlay IDE Initial (Sec) : 1
Preprocessor Number Feature : Disabled
  
```

```

Video BIOS Shadow : Enabled
C0000-C0FFF Shadow : Disabled
C0000-C0FFF Shadow : Disabled
D0000-D0FFF Shadow : Disabled
D0000-D0FFF Shadow : Disabled
D0000-D0FFF Shadow : Disabled
D0000-D0FFF Shadow : Disabled
D0000-D0FFF Shadow : Disabled
  
```

```

ESC : Quit      F10 : Select 1
F1 : Help      PD/PD+/- : Mod
F5 : Old Values (Shift)F2 : Cold
F7 : Load Setup Defaults
  
```

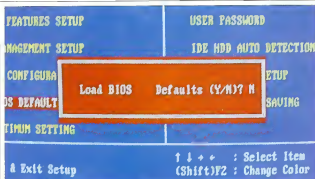
■ **ANTIVIRUS** La protection de vos secteurs d'amorçage par un antivirus système. Avec la fonction CHAPWAY, vous rajouterez une protection supplémentaire... Pas toujours nécessaire.

peuvent se trouver dans des sections différentes. Mais les explications restent valables.

ANTIVIRUS PROTECTION

Cette option peut prendre plusieurs valeurs : ENABLED, DISABLED ou CHAPWAY. Si la protection est activée (ENABLED), elle envoie un message lorsqu'un programme tente d'accéder au secteur d'amorçage ou à la table de partition des unités de stockage. C'est une protection contre certains virus qui tentent d'injecter ces fichiers vitaux pour

votre machine. Mieux vaut donc la laisser en marche. Cependant, lors de l'installation de certains programmes (Windows par exemple) qui ont besoin d'accéder à ces fichiers du disque dur, il faut la désactiver avant de commencer l'installation. Il faut noter que cet utilitaire ne sert à rien pour les disques durs SCSI qui utilisent une carte avec leur propre Bios. La fonction CHAPWAY est un antivirus supplémentaire pour protéger le secteur d'amorçage de votre disque dur.



■ **AU SECOURS** Si jamais vous n'arrivez plus à redémarrer, il vous faudra charger les paramètres par défaut. Trouvez l'option qui le permet dans l'écran de base du Bios et répondez à 'Yes' à la question posée.

CPU INTERNAL ou LEVEL 1 CACHE

C'est le cache de niveau 1 de nos chers processeurs. Il faut bien évidemment le laisser activé (ENABLED) pour disposer des meilleures performances possibles. En effet, en le désactivant, vous aurez une perte de performances de l'ordre de 40 % !

EXTERNAL CACHE ou CPU LEVEL 2 CACHE

C'est le cache de niveau 2 qui se trouve directement sur les processeurs Pentium II, III, Celeron, AMD Athlon et Duron, mais sur la carte mère pour les anciens processeurs Socket 7 (Pentium MMX, AMD K6, K6-2 et K6-III). On peut bien sûr désactiver le cache de niveau 2, notamment pour overclocker (voir rubrique Frequencies), mais les résultats sont

déplorables. De plus, certaines cartes mères proposent des paramètres de LATENCY (temps de réponse) pour cette mémoire afin d'améliorer les fonctions d'overclocking sans désactiver le cache. Mieux vaut laisser ce paramètre à la valeur la plus élevée pour avoir de meilleures performances.

QUICK POWER ON SELF TEST

Cette fonction permet d'accélérer le test mémoire au démarrage de votre machine. Pour booter plus rapidement, mieux vaut l'activer. Néanmoins, si vous rajoutez de la mémoire, désactivez-le au premier démarrage pour vérifier son état.

BOOT SEQUENCE

Voilà le paramètre qui vous permet de gagner un maximum de temps au démarrage. Avec cette fonction, vous pouvez choisir le cycle que va suivre votre PC pour trouver le secteur de boot. C'est à cet endroit que se trouvent les fichiers nécessaires au démarrage de tout système d'exploitation. Par défaut, le cycle est en général A, C, CD-ROM et correspond à un démarrage d'abord sur la disquette, puis sur le disque dur, puis sur le lecteur de CD-ROM.

Bien évidemment, une fois votre système d'exploitation installé, il vous suffit de valider le seul disque dur primaire, soit C. En cas de problème d'initialisation, vous pouvez toujours retourner dans le BIOS et modifier cette option.

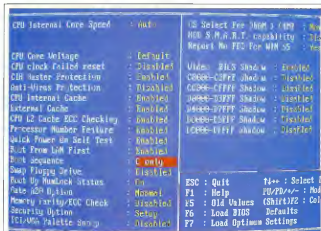
SWAP FLOPPY DRIVE

Cette fonction permet, si vous avez deux lecteurs de disquettes, d'intervenir les lecteurs sans ouvrir

Par défaut, le cycle de boot est A, C, D, à savoir le lecteur de disquettes, le disque dur et le lecteur de CD-ROM.



■ **DONNE MÉMOIRE** Vous pouvez protéger l'accès au PC et/ou au BIOS par un mot de passe. Ne l'oubliez pas !



■ **BOOT** Pour la séquence de boot, réalisez que C pour gagner du temps. En cas de plantage important du PC, vous n'aurez qu'à passer par le BIOS, remettre en fonction le boot sur A et insérer une disquette de secours.

le boîtier. En général, cette fonction est désactivée et aujourd'hui, plus personne ne fait appel à deux lecteurs de disquettes.

BOOT UP FLOPPY SEEN

Cette fonction permet au BIOS de vérifier la présence d'un lecteur de disquettes dans le système. Si ce n'est pas le cas, un message d'erreur apparaît. Si votre lecteur de disquettes est correctement installé, vous pouvez désactiver cette option pour gagner du temps au démarrage.

BOOT UP NUMLOCK STATUS

Ce paramètre contrôle l'état du pavé numérique. Si'il est sur On, celui-ci fonctionne en mode chiffre dès le démarrage. Le témoin lumineux du Num Lock de votre clavier sera alors allumé.

GATE A20 OPTION

Cette fonction permet de gérer l'adressage de la mémoire vive au-dessus de 1 Mo. En mode FAST, c'est le chipset qui gère l'adressage mémoire, et en mode NORMAL, c'est le contrôleur clavier. Le meilleur choix pour Windows sera le mode FAST.

SYSTEMATIC RATE SETTING

Cette fonction permet de gérer la vitesse de réponse des touches du

clavier. En général, il vous suffit de laisser cette fonction sur DISABLE.

SECURITY OPTION

Ce paramètre permet de sélectionner à quel niveau (Bios ou démarrage) vous souhaitez qu'il y ait un mot de passe. Choisissez Setup pour mettre un mot de passe qui interdit l'accès au Bios, et System pour une protection à chaque démarrage du PC. Attention, si vous oubliez ce mot de passe, il vous faudra ouvrir la machine et déplacer un cavalier sur la carte mère pour réinitialiser le Bios. Dans ce cas, consultez la documentation de votre carte mère.

PCI/VGA PALETTE SNOOP

Cette fonction est essentiellement utilisée si vous disposez d'une carte de décompression MPEG ou d'une carte qui utilise le connecteur VESA (ancienne carte d'acquisition) de votre carte vidéo. Si tel n'est pas le cas, il vous faut impérativement désactiver cette option.

ASSIGN IRQ FOR VGA

Les nouvelles cartes vidéo exigent quasiment toutes une adresse mémoire (IRQ) pour fonctionner correctement. La position normale sera donc ENABLED. En fonction de votre

BIENVENUE DANS LE NOUVEAU MILLÉNAIRE AVEC DIF'

2001

CLUB
Dif'

Bifintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE

Renseigne-toi dans
ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

11 Boulogne	44 74 29 17 04	11 Boulogne	44 74 29 17 04
12 Boulogne	44 74 29 17 04	12 Boulogne	44 74 29 17 04
13 Boulogne	44 74 29 17 04	13 Boulogne	44 74 29 17 04
14 Boulogne	44 74 29 17 04	14 Boulogne	44 74 29 17 04
15 Boulogne	44 74 29 17 04	15 Boulogne	44 74 29 17 04
16 Boulogne	44 74 29 17 04	16 Boulogne	44 74 29 17 04
17 Boulogne	44 74 29 17 04	17 Boulogne	44 74 29 17 04
18 Boulogne	44 74 29 17 04	18 Boulogne	44 74 29 17 04
19 Boulogne	44 74 29 17 04	19 Boulogne	44 74 29 17 04
20 Boulogne	44 74 29 17 04	20 Boulogne	44 74 29 17 04
21 Boulogne	44 74 29 17 04	21 Boulogne	44 74 29 17 04
22 Boulogne	44 74 29 17 04	22 Boulogne	44 74 29 17 04
23 Boulogne	44 74 29 17 04	23 Boulogne	44 74 29 17 04
24 Boulogne	44 74 29 17 04	24 Boulogne	44 74 29 17 04
25 Boulogne	44 74 29 17 04	25 Boulogne	44 74 29 17 04
26 Boulogne	44 74 29 17 04	26 Boulogne	44 74 29 17 04
27 Boulogne	44 74 29 17 04	27 Boulogne	44 74 29 17 04
28 Boulogne	44 74 29 17 04	28 Boulogne	44 74 29 17 04
29 Boulogne	44 74 29 17 04	29 Boulogne	44 74 29 17 04
30 Boulogne	44 74 29 17 04	30 Boulogne	44 74 29 17 04

ALLEMAGNE

11 Boulogne	44 74 29 17 04	11 Boulogne	44 74 29 17 04
12 Boulogne	44 74 29 17 04	12 Boulogne	44 74 29 17 04
13 Boulogne	44 74 29 17 04	13 Boulogne	44 74 29 17 04
14 Boulogne	44 74 29 17 04	14 Boulogne	44 74 29 17 04
15 Boulogne	44 74 29 17 04	15 Boulogne	44 74 29 17 04
16 Boulogne	44 74 29 17 04	16 Boulogne	44 74 29 17 04
17 Boulogne	44 74 29 17 04	17 Boulogne	44 74 29 17 04
18 Boulogne	44 74 29 17 04	18 Boulogne	44 74 29 17 04
19 Boulogne	44 74 29 17 04	19 Boulogne	44 74 29 17 04
20 Boulogne	44 74 29 17 04	20 Boulogne	44 74 29 17 04
21 Boulogne	44 74 29 17 04	21 Boulogne	44 74 29 17 04
22 Boulogne	44 74 29 17 04	22 Boulogne	44 74 29 17 04
23 Boulogne	44 74 29 17 04	23 Boulogne	44 74 29 17 04
24 Boulogne	44 74 29 17 04	24 Boulogne	44 74 29 17 04
25 Boulogne	44 74 29 17 04	25 Boulogne	44 74 29 17 04
26 Boulogne	44 74 29 17 04	26 Boulogne	44 74 29 17 04
27 Boulogne	44 74 29 17 04	27 Boulogne	44 74 29 17 04
28 Boulogne	44 74 29 17 04	28 Boulogne	44 74 29 17 04
29 Boulogne	44 74 29 17 04	29 Boulogne	44 74 29 17 04
30 Boulogne	44 74 29 17 04	30 Boulogne	44 74 29 17 04

ITALIE

11 Boulogne	44 74 29 17 04	11 Boulogne	44 74 29 17 04
12 Boulogne	44 74 29 17 04	12 Boulogne	44 74 29 17 04
13 Boulogne	44 74 29 17 04	13 Boulogne	44 74 29 17 04
14 Boulogne	44 74 29 17 04	14 Boulogne	44 74 29 17 04
15 Boulogne	44 74 29 17 04	15 Boulogne	44 74 29 17 04
16 Boulogne	44 74 29 17 04	16 Boulogne	44 74 29 17 04
17 Boulogne	44 74 29 17 04	17 Boulogne	44 74 29 17 04
18 Boulogne	44 74 29 17 04	18 Boulogne	44 74 29 17 04
19 Boulogne	44 74 29 17 04	19 Boulogne	44 74 29 17 04
20 Boulogne	44 74 29 17 04	20 Boulogne	44 74 29 17 04
21 Boulogne	44 74 29 17 04	21 Boulogne	44 74 29 17 04
22 Boulogne	44 74 29 17 04	22 Boulogne	44 74 29 17 04
23 Boulogne	44 74 29 17 04	23 Boulogne	44 74 29 17 04
24 Boulogne	44 74 29 17 04	24 Boulogne	44 74 29 17 04
25 Boulogne	44 74 29 17 04	25 Boulogne	44 74 29 17 04
26 Boulogne	44 74 29 17 04	26 Boulogne	44 74 29 17 04
27 Boulogne	44 74 29 17 04	27 Boulogne	44 74 29 17 04
28 Boulogne	44 74 29 17 04	28 Boulogne	44 74 29 17 04
29 Boulogne	44 74 29 17 04	29 Boulogne	44 74 29 17 04
30 Boulogne	44 74 29 17 04	30 Boulogne	44 74 29 17 04

équipement, vous pouvez tenter de désactiver ce paramètre pour récupérer une IRQ (notamment avec les cartes ATI à base de Rage 128).

OS SELECT FOR DRAM > 64 MB

Si vous disposez de plus de 64 Mo de RAM et que vous utilisez le système d'exploitation OS/2 (qui gère la mémoire de façon différente), il vous faut activer cette fonction. Pour Windows, laissez en NON-OS/2.

REPORT NO FDD FOR WIN95

Si votre PC ne dispose pas d'un lecteur de disquettes, vous devez activer ce paramètre dans le Bios pour passer l'écran de test de Windows lors de son installation. Il vous faut de plus désactiver le contrôleur de disquettes dans la rubrique INTEGRATED PERIPHERALS, pour récupérer l'IRQ n° 6.

VIDEO BIOS SHADOW

Cette fonction permet, lorsqu'elle est activée, de copier le Bios de la carte vidéo dans la mémoire vive. Cela améliore les performances pour les anciennes cartes vidéo (âgées de deux ans ou plus). Avec les cartes plus récentes, il n'est plus nécessaire d'activer cette fonction.

FREQUENCIES/VOLTAGES CONTROL

Dans la plupart des Bios modernes, il existe un menu pour paramétrer la vitesse du processeur et du bus. Malheureusement, chaque constructeur de cartes mères utilise sa propre terminologie. Ainsi, chez Abit, ce sera le SoftMenu, alors que chez ASUS, il s'agit d'une rubrique

PNP/PCI CONFIGURATION
AWARD SOFTWARE, INC.

PNP OS Installed : N Force Update ESCD : Disabled Resources Controlled By : Manual	Assign IRQ For VGA : Enabled Assign IRQ For USB : Enabled
---	--

IRQ-1 assigned to : PCI/ISA InP IRQ-4 assigned to : PCI/ISA InP IRQ-5 assigned to : PCI/ISA InP IRQ-7 assigned to : PCI/ISA InP IRQ-8 assigned to : PCI/ISA InP IRQ-10 assigned to : PCI/ISA InP IRQ-11 assigned to : PCI/ISA InP IRQ-12 assigned to : PCI/ISA InP IRQ-14 assigned to : PCI/ISA InP IRQ-15 assigned to : PCI/ISA InP DM0-6 assigned to : PCI/ISA InP DM0-1 assigned to : PCI/ISA InP DM0-3 assigned to : PCI/ISA InP DM0-5 assigned to : PCI/ISA InP DM0-6 assigned to : PCI/ISA InP	PIRQ_0 Use IRQ No. : Auto PIRQ_1 Use IRQ No. : Auto PIRQ_2 Use IRQ No. : 8 PIRQ_3 Use IRQ No. : Auto ESC : Quit F10 : Select Item F1 : Help F8/PAUSE : No/Yes F5 : Load Values (Shift) F2 : Clear F7 : Load Setup Defaults
--	---

■ **IRQ + 1** Malheureusement, presque toutes les cartes vidéo d'aujourd'hui utilisent une IRQ (adresse mémoire). Essayez donc d'en gagner au moins une grâce à ce menu du Bios !

dans **ADVANCED SETTINGS**. Sur les cartes mères dépourvues de cette fonction, ces réglages se font à l'aide de cavaliers physiques.

C'est ici que se fait l'overclocking. Derrière ce nom barbare se cachent des pratiques qui visent à accroître la vitesse du PC au-delà des spécifications d'origine. Le processeur central (CPU) est la première victime. Sa vitesse est indexée sur le système par un coefficient multiplicateur. Un Pentium III 733 EB fonctionne sur un système à 133 Mhz avec un multiplicateur de x5.5. Il suffit d'accroître ce coefficient et le tour est joué...

L'overclocking vise à accroître la vitesse du PC au-delà des spécifications d'origine.

En théorie ! D'abord, il y a le risque que le processeur ne supporte pas cette augmentation. Il peut chauffer, planter, voire rendre l'âme. Ensuite, aujourd'hui, la plupart des processeurs sont bloqués sur un multiplicateur et refusent de fonctionner avec un autre.

Dans ce cas, il est toujours possible d'augmenter la vitesse du système (FSB). Cela implique également une vitesse mémoire accrue que cette dernière doit supporter et une fréquence plus grande du bus PCI que certaines cartes d'extension ne digéreront pas. Autant vous dire que c'est risqué. Voici les principaux réglages :

CPU SPEED : les Bios les plus modernes vous proposent une fréquence et adaptent le multiplicateur voire la vitesse système si la carte mère en gère plusieurs.

CPU FREQUENCY et/ou MULTIPLE : pour régler le multiplicateur du processeur.

SYSTEM/PCI FREQUENCY : pour régler la fréquence du système (FSB).

CPU VCore : pour régler le voltage du processeur. En général, il y a un réglage par défaut. Si ce n'est pas le cas, regardez sur le processeur, c'est inscrit.

S'il y a d'autres rubriques, laissez-les par défaut. ■

CPU Name Is : Intel Pentium III MMX

CPU Operating Speed : User Define

- Turbo Frequency : Disabled
- Ext. Clock (PCI) : 100MHz(1/3)
- Multiplier Factor : x8
- SEL100/660 Signal : High
- AGPCLK/CPUCLK : 2/3

■ **CALCULS MENTAUX** Un Celeron 566 Mhz fonctionne sur un système à 66 Mhz. Le coefficient sera donc de x8.5. Il suffit de savoir faire des multiplications !

Robot-mixeur du son

Hercules Game Theater XP | La station audio du joueur.

Hercules invente la station audio ultime pour le joueur. Son 3D, DVD Dolby digital, chat Multijoueur, encodage MP3, branchement de manettes, et j'en passe, et des meilleures. Avec son rack externe et sa carte son, le Game Theater vous rend le vie bien plus simple dans votre quotidien sur PC.

Vous, je ne sais pas, mais moi, j'ai une salade de fils derrière mon PC à faire pâlir de jalousie n'importe quel central téléphonique. Changer un joystick pour un volant relève de la spéléologie et le retour à la surface du bureau est souvent aléatoire. Je finis inévitablement prisonnier des fils de mes quatre enceintes. Tout ce qui peut contribuer à me libérer de mes chaînes sera le bienvenu. Ça tombe bien, c'est la vocation première du Game Theater XP. Il se compose d'une carte son PCI et d'un rack externe à poser sur le bureau. Un seul câble surdimensionné relie les deux. L'extrémité du câble côté PC dispose d'un connecteur USB car le rack sert aussi de hub. Vous disposez ainsi de quatre ports USB alimentés, deux en façade, deux à l'arrière. Vous pouvez donc y brancher n'importe quel périphérique, quelle que soit sa consommation électrique, même un

INFOS

Nom : Game Theater XP

Constructeur : Hercules/Cadence

Caractéristiques techniques :

Carte son PCI compatible Direct Sound 3D, EAX 2.0, A3D, et chiptonage 48 bits, table d'ondes 3D, encodage MP3, rack externe, hub USB alimenté 4 ports, prise casque et micro, port jeu, sorties RCA mini-jack, optique et numérique, contrôle pour 6 canaux, entrées numériques optiques et coaxiales.

Prix : env. 1500 F

Note : 18/20

COMPATIBLE La carte son gère tous les standards du son 3D pour les jeux.

scanner ou un volant retour de force. C'est extrêmement pratique. À l'arrière du rack, j'ai branché ma souris et mon modem. Les prises avant sont libres pour des manettes de jeu. Puisqu'on en parle, il y a également un port jeu à l'avant pour brancher un joystick non USB. Si vous êtes un joueur sérieux et que vous avez un pad, un joystick et un volant, plus besoin d'aller tritoufler à l'arrière du PC pour changer de manette.

Tout pour le joueur

Pour la connectique audio, c'est encore plus complet ! En façade, vous pouvez brancher un casque et un micro. Les deux disposent d'un réglage de volume. Ce sont des petits détails qui vous facilitent la vie. Passer des enceintes aux écouteurs scatche vos tympans au cerveau le temps d'accéder aux réglages audio du jeu. Il suffit dorénavant de tourner le bouton du rack. C'est encore plus vrai pour le Multijoueur sur Internet. En Voice Over IP, vous conversez avec vos adversaires pendant une partie de Quake et vous pouvez ajuster le volume du casque comme du micro. Simple et génial.

La restitution sonore des jeux est également à l'honneur. Le processeur audio (le tout nouveau Crystal CS4630 de Cirrus Logic) gère évidemment le son 3D et il est compatible avec les deux standards utilisés couramment. Il gère le Direct Sound 3D, une

composante de DirectX, qui sera sans doute le seul et unique standard qui subsistera.

En attendant, vous disposez également de la norme EAX de Creative, et ce dans sa dernière mouture, la 2.0. C'est actuellement le standard le plus répandu.

À condition d'avoir quatre enceintes que vous brancherez d'ailleurs à l'arrière du rack, la restitution est excellente, du même niveau que la Sound Blaster Live de l'éternel concurrent. Dans un quake-like par exemple, vous entendrez les monstres arriver par derrière. Mieux encore, si le jeu gère l'EAX 2.0, vous bénéficiez également des effets d'occlusion et de réflexion. Si vous êtes emprisonné, vous entendrez les râles du monstre de la cellule d'à côté, mais étouffés par le mur.

Faire son cinéma

Si vous regardez des DVD vidéo, le Game Theater se chargera de la partie son. Power DVD, inclus dans le pack, sert de lecteur. Il s'occupe bien entendu du décodage vidéo, mais également dans sa version 3, du décodage son Dolby Digital. Il envoie le signal au processeur audio de la carte son qui gère en hardware les six canaux de restitution. Il ne vous reste plus qu'à brancher des enceintes 5.1 à l'arrière du rack pour transformer votre PC en home cinema. D'ailleurs, toutes les connectiques imaginables sont prévues. Si vous disposez d'enceintes classiques de type hi-fi, vous avez six prises RCA. S'il s'agit de haut-parleurs informatiques, vous avez des connexions mini-jack stéréo. Vous pouvez même brancher un ampli ou décodeur externe sur les sorties numériques (optique et coaxiale). Toutes les situations ont été prévues ! Attention toutefois, il s'agit d'un décodage Dolby Digital semi-logiciel. En clair, votre processeur central sera mis à contribution. Comme il doit également aider au décodage vidéo, prévoyez un PC musclé. Avec une carte vidéo qui ne gère que le motion compensation, comme les

COMPLÉT Voici le kit Game Theater tel que vous le trouverez en magasin.



■ **SIMPLE.** Le logiciel qui gère le Game Theater autorise en accès immédiat à tous les réglages. Vraiment facile !

Geforce, par exemple, comptez au minimum un processeur à 500 MHz. La restitution 5.1 fonctionne bien. Les sons sont bien positionnés là où ils doivent être. La différence avec un système home cinéma complet avec décodeur se fait sur la dynamique de la spatialisation. Prenons un exemple concret : il faut sauver le soldat Ryan. Ce film montre le débarquement de Normandie comme si vous y étiez. Au cinéma, vous baissez la tête car les balles traversent réellement la salle. Avec le Game Theater, vous détectez l'origine du tir.

Tout pour la musique

Reste la finalité première du son : la musique. Pour les accros du MP3, tout est prévu. Vous pouvez brancher n'importe quelle source pour extraire des

En façade, vous pouvez brancher un casque et un micro. Les deux disposent d'un réglage de volume.



■ **PRACTIQUE.** Deux ports USB, un port jeu, des prises casque et micro et une entrée stéréo RCA !



■ **COMPLÈT.** À l'arrière du rack, vous avez des entrées/sorties numériques optiques et coaxiales, deux prises DIN / Midi, deux prises USB, six prises RCA et deux mini-jack stéréo.

morceaux : un MiniDisc sur l'entrée optique, un lecteur de CD sur l'entrée numérique coaxiale, n'importe quel magnétophone sur les entrées RCA. L'encodage MP3 est assuré par le processeur audio de la carte. Music Match Jukebox, logiciel complet de traitement et d'indexation MP3, est fourni. Pour la restitution, vous pouvez brancher un baladeur MP3 sur une prise USB du rack. Ce sont les Sony et autres Polygram qui vont être contents ! Si en plus, vous avez des velléités de musicien, vous pourrez les assouvir. La carte son gère

les tables d'ondes à la norme General Midi et Yamaha XG, une référence. Vous pouvez brancher un clavier sur les prises DIN/Midi à l'arrière du rack et avec le synthé Yamaha fourni, vous pourrez composer votre première symphonie et ridiculiser Jean-Michel Jarre.

Le Game Theater représente donc la solution audio ultime pour le joueur. Il vous libère des branchements derrière le PC, accueille vos périphériques de jeu, distribue le son sur tout ce qui est capable de le restituer et assure la compatibilité son 3D pour tous les jeux. En bonus, vous pouvez écouter les DVD vidéo en Dolby Digital, gérer vos trois millions de MP3 et composer le prochain tube de l'été. L'installation se fait sans aucun souci et l'offre logicielle est conséquente. Certes, environ 1 500 francs, ce n'est pas donné, mais si vous additionnez le hub USB alimenté, la carte son, l'offre logicielle et la connectique audio, ce n'est finalement pas cher payé. ■

aAT® www.aatdirect.com

Le moyen
le plus sûr de trouver
les meilleurs prix
sur le net

Cliquez ici !



Télé, vidéo et 3D

ATI All In Wonder Radeon | La bonne à tout faire !

Il n'y a pas que la 3D dans les cartes vidéo. Depuis des années, la gamme All In Wonder se propose de réunir les fonctions 2D/3D, tuner TV et acquisition vidéo. Il était logique qu'ATI assemble une carte multimédia autour de son dernier processeur : le Radeon. Revue de détail d'une bonne (affaire ?) à tout faire.

La All In Wonder (AIW) Radeon est une carte 2D/3D équipée de 32 Mo de mémoire DDR-RAM. Elle comprend de plus un tuner TV et des fonctions d'acquisition vidéo. Pour la 3D, c'est donc la nouvelle puce d'ATI qui officie, cadencée à 166 MHz. Cette nouvelle génération de processeurs graphiques intègre les fonctions de transformation géométrique et de gestion des textures (T&L), introduites par nVidia avec la GeForce 256. Toutefois, apparue cet été, la Radeon offre des fonctions plus avancées que la GeForce 2. Son architecture Pixel Tapestry est plus évoluée et mieux armée pour tirer parti des nouvelles fonctions de DirectX 8 et des jeux qui les utiliseront. Épaulé par 32 Mo de DDR-RAM également à 166 MHz, les performances 3D se

situent dans le haut de gamme du moment. En performance brute, la carte se place à peu près au même niveau qu'une GeForce 2 MX, ce qui suffit amplement pour tous les jeux jusqu'à une résolution de 1280 x 1024.

Les fonctions multimédia

Mais l'intérêt de la carte All In Wonder, c'est d'associer à une 3D performante des fonctions multimédia du même acabit. En effet, à côté du processeur graphique, on retrouve le Rage Theater dans sa dernière évolution. Cette puce offre les meilleures entrées/sorties vidéo du marché des cartes « grand public ».

On peut donc brancher un téléviseur pour profiter, par



■ **VO À LA TÉLÉ.** Les fonctions de télévision à la carte sont incluses dans le MultiMedia Center. Bienvenue dans le nouveau millénaire.

INFOS

Modèle : All In Wonder

Modèle :

Constructeur : ATI

Caractéristiques techniques :

bus AGP, processeur

Radeon 166 MHz, 32 Mo

DDR-RAM 166 MHz, sortie

et entrée vidéo, sortie

numérique AC3 et DVI, tuner TV

Prix : env. 3 000 F

Note : 10/20

exemple, des DVD vidéo. D'autant plus que pour la lecture DVD, la Radeon offre des performances exceptionnelles par rapport à la concurrence, puisqu'il prend en charge 90 % de la décompression MPEG-2.

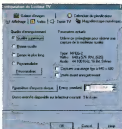
ATI a encore été plus loin puisque, sur cette nouvelle carte, une sortie Dolby Digital (AC3) est disponible. Il n'est donc plus besoin d'investir dans une carte audio qui offre une sortie numérique puisqu'il suffit de connecter votre ampli/décodeur AC3 à l'arrière de la All In Wonder.

Passons maintenant aux fonctions d'acquisition vidéo. Avec l'aide d'un processeur cadencé à au moins 600 MHz, vous pourrez faire de l'acquisition au format MPEG-2 dans une résolution de 640 x 480, soit quasiment la qualité DVD. Par rapport aux anciennes versions, ATI a amélioré les capacités d'encodage

MPEG-2 et offre maintenant un bon niveau de performance.

La All In Wonder Radeon offre des capacités de TV-On-Demand ou Time-Shifting. Cette fonction permet avec le tuner TV d'excellente qualité d'ailleurs) de regarder une émission avec un décalage dans le temps. Imaginez que pendant votre série préférée vous receviez un coup de fil important. Hop, un petit clic, et vous avez jusqu'à 2 heures et 51 minutes pour raconter votre vie. Au retour, un autre clic, et vous continuez à regarder votre émission. Cette fonction autorise de plus l'enregistrement des émissions après les avoir vues ou encore la possibilité de zoomer, de regarder certaines scènes au ralenti et d'en zapper d'autres, comme la pub. Enfin, ATI fournit tous les logiciels pour débiter dans le montage et l'édition vidéo, avec soit Ulead Video Studio 4.01, soit Ulead Cool 3D ou soit Mediator 5 de MatchWare.

Pour 3 000 francs environ, la All In Wonder Radeon réunit ce qui se fait de mieux dans le monde de la 3D jeu avec d'importantes capacités multimédia. Toutefois, pour profiter de toutes ces fonctions, un processeur puissant (à partir de 600 MHz) et un disque dur d'au moins 15 Go relativement rapide (7 200 tours/min.) seront vraiment nécessaires. ■



■ **HOME VIDEO.** Il est possible de faire de l'encodage MPEG-2 en temps réel.

3D, télévision, montage vidéo : la nouvelle carte All In Wonder Radeon sait vraiment tout faire.



13^{ème} RUE

LA CHAÎNE ACTION ET SUSPENSE

INTERDIT AUX
- DE 13 ANS

www.13emerue.fr

13^{ème} RUE, la chaîne action et suspense applique toujours la même méthode : l'acier. Elle captive ses victimes avec une sélection de programmes incels : Policiers,

catégorisation : Fantastique, Paranormal, Horreur... puis elle augmente leur rythme cardiaque jusqu'à les faire succomber au plaisir.

13^{ème} RUE, la télé qui fait peur à voir.

CANALSATELLITE
LE MEILLEUR DU NUMÉRIQUE

La Ferrari du peuple !

Volant Thrustmaster 360 Modena | Précis, compact et ergonomique.

Parrainé par Ferrari, la dernière production de Thrustmaster tire son nom d'une automobile de légende. Le volant en affiche le design sobre et élégant mais heureusement, pas la cotation, puisqu'il est proposé à un prix tout doux. Reste à vérifier si la référence à l'illustre ancêtre est justifiée...

Thrustmaster a été le pionnier du volant sur PC. Les plus séniels d'entre nous se souviendront avec émotion du T1 et de son pédalier à roulettes. Racheté il y a peu par le constructeur breton Guillemot, c'est désormais sous ce nom que seront commercialisés les accessoires de jeu du groupe. Le savoir-faire de Thrustmaster a été conservé en y ajoutant l'innovation et l'expertise software de Guillemot. Par ailleurs, Ferrari devient le partenaire de la gamme des volants avec un droit de regard sur la qualité et la finition. Tout cela est de très bon augure et le 360 Modena, dernier-né de la gamme, semble en avoir largement profité.

Le design est franchement réussi. Compact, le Modena en jette avec ses couleurs noir et métallisé sans oublier le cheval cabré qui trône au milieu. Au toucher,



EMULTECH
Nom : 360 Modena
Constructeur : Thrustmaster
Caractéristiques techniques : volant et pédalier adjoints, connexion USB et port jeu, vitesse, accélération et frein derrière le volant
Prix : env. 450 F
Note : 10/100

est gainé de caoutchouc à l'emplacement des mains et le contact est très agréable. En revanche, le système de fixation par clip, s'il est pratique et rapide, n'assure pas une stabilité parfaite. Mais on peut s'en contenter. Sur le volant, deux chapeaux directionnels permettent d'accéder simplement aux différentes vues. Derrière, deux leviers assurent le passage des vitesses comme sur une Formule 1. La présence de deux autres leviers à débatement progressif intrigue. Il s'agit en fait d'un accélérateur et d'un frein alternatifs qui permettent

de se passer du pédalier. C'est une excellente idée pour faire une petite partie vite fait bien fait. Pour tous les jeux orientés arcade, c'est parfait.

Pourtant, le pédalier est bien conçu : massif et avec des pédales imposantes. Leur course est ferme et assez longue. Seul petit reproche, la position initiale est un peu trop verticale et fatigante à la longue. Passons à

l'utilisation avec les simulations de référence : Grand Prix 3 et Monaco Grand Prix. Les mains trouvent bien leur place et la course du volant est idéale. La précision est du même acabit avec un point central très stable et donc une voiture qui file droit. L'absence de calibrage manuel garantit des réglages toujours optimaux. L'installation ne pose aucun souci. Vous branchez sur le port USB, vous chargez le pilote fourni et c'est tout. Aussi, un utilitaire de configuration permet d'effectuer vos propres réglages. La présence automatique d'une icône dans la barre des tâches est toujours aussi agréable. On aimerait avoir le choix de l'activation. Toujours est-il que dans nos deux jeux de référence, les chronos réalisés avec le Modena s'avèrent excellents. Au final, ce volant économique mais à la finition remarquable comblera tous ceux qui peuvent se passer du retour de force. ■

L'impression flatteuse se confirme, le volant



■ **COSTAUD**

Le pédalier est massif et ses pédales un peu trop droites.

La version Pro

Encore plus luxueux, le 360 Modena se décline en version Pro. Le boîtier du volant est plus imposant avec le changement de vitesses doublé sur un levier style rallye. La fixation en deux points est un peu plus longue à installer mais assure une meilleure stabilité. Le volant est entièrement gainé de caoutchouc, ce qui renforce encore la noblesse du produit.

En revanche, le prix à du coup grossi de 200 francs, ce qui est beaucoup pour le peu de différences entre les deux modèles. Si pour vous, heurter gagnant du Loto, l'argent ne compte pas, vous pouvez miser les 650 francs qui feront de vous le propriétaire du volant le plus classe du marché !



SCOREGAMES

MULTIMEDIA

REMBOURSEMENT INTEGRAL*

SCOREGAMES
VOUS REMBOURSE*
VOTRE MAGAZINE
DANS SES 38 MAGASINS !



Pour connaître le **SCORE-GAMES** le plus près de chez Vous :

Rendez-vous **page 161**

ou consultez le minitel : **36-15 SCOREGAMES***

ou Internet : **WWW.SCOREGAMES.COM**

SKYROCK
PROMIS SUR LE RAP
www.skyrock.com



COUPON GEN4 PC N°141

Bon pour 29,50 francs de réduction

sur tout achat

supérieur à 250 F.

Valable du 28/12/00 au 25/01/01

offre non cumulable avec toute autre opération

-29,50 F

Souris Trust Optical

Les souris optiques ont tendance à se généraliser, et c'est tant mieux. Précises, sans entretien, sans tapis, elles n'offrent que des avantages. Même les «quakers» fous ne peuvent plus reprocher un manque de rapidité à cette deuxième génération en 400 dpi. La souris optique Trust, qui répond au doux nom d'AMI, est jolie et agréable à prendre en main (gauche ou droite de surcroît). Sa précision est remarquable et il faut simplement éviter les surfaces réfléchissantes. Elle est également la moins chère du marché à environ 200 francs.

Mais le clic des boutons est trop dur et la roulette peu précise. ■

15
20



■ SANS BOULE

Une souris optique précise et peu onéreuse.

Pad TopMax Crystal

Son nom ne tient que la moitié de ses promesses... Max, ce pad l'est incontestablement, avec ses dix boutons et ses deux mini-joysticks analogiques. Top, il l'est moins ! La finition est décevante à cause d'un plastique racoleur désagréable au toucher. L'ergonomie est très moyenne et oblige à une gymnastique permanente des petits doigts boudinés. Pour assembler encore le tableau, il n'y a pas de pilote fourni, et dans beaucoup de jeux, vous ne pourrez pas vous servir de la croix et des joysticks. Pour en rajouter encore une couche, sachez que ces derniers manquent de précision. À éviter donc... ■

08
20



■ PAS TOP ! Il ne coûte que 200 francs mais c'est déjà trop cher !

Où est la force ?

Creative 3D Blaster GeForce 2 MX | Problème de mémoire.

INFOS

Nom : 3D Blaster GeForce 2 MX
Constructeur : Creative Labs
Caractéristiques techniques :
bus AGP, processeur GeForce 2 MX 166 MHz, 32 Mo DDR RAM 64 bits 143 MHz
Prix : env. 1200 F
Note : 12/20

Les cartes 3D à base de GeForce 2 MX se suivent et ne se ressemblent pas. Voici venue celle de Creative. Rappelons que le processeur GeForce 2 MX est une version allégée du GeForce 2 GTS. Il offre néanmoins des performances satisfaisantes jusqu'à une résolution de 1280 x 1024. Toutefois, contrairement à ses concurrents, Creative a choisi d'installer de la mémoire GDDR-AM 64 bits cadencée à 143 MHz en lieu et place

de la mémoire SD-RAM 128 bits à 166 MHz habituellement utilisée. Résultat des courses, une bande passante mémoire qui passe de 2,6 Go/s à 2,28 Go/s. Du coup, l'impact sur les performances est important et ces dernières sont tirées vers le bas avec des écarts allant jusqu'à 20 % en moins par rapport aux autres cartes à base de GeForce 2 MX. Ainsi,

les performances se dégradent dès qu'on monte au-dessus de 800 x 600 et surtout lorsqu'on passe en mode Millions de couleurs (32 bits). En conclusion,

si vous devez choisir une carte à base de GeForce 2 MX, mieux vaut éviter celle de Creative. ■

■ LENTE. Le choix de la mémoire GDDR-AM 64 bits tire les performances de la carte vers le bas.



Un pad hybride

Gravis Eliminator Pro | Docteur Rambo et Mister Soft.

F ranchement, il porte mal son nom ! Avec son design tout en rondeurs et son habillage bleu et métal, il ne semble pas faire partie de l'univers d'un Robocop ! L'Eliminator est en fait un mutant hybride entre le pad et le joystick. Du premier, il tire sa forme et son agencement. Du deuxième, il reprend un débâtement analogique de la croix. Elle tombe parfaitement sous le pouce, et les huit directions s'identifient aisément au toucher. Au lieu d'un simple clic à la pression, une course progressive s'offre à un doigt tout étonné... Dans des jeux mettant en scène des voitures ou des avions, il est désormais possible de piloter en finesse. Le système fonctionne d'ailleurs assez bien, mais il faut se cantonner aux jeux d'arcade. En simulation, vous n'arriverez pas à être suffisamment précis. Pour le reste, vous disposez d'un pad traditionnel bien agencé

avec huit boutons et deux gâchettes bien placées. Vous pouvez basculer la croix en mode Digital. Pour ceux qui sont déjà des aficionados du pad et qui souhaitent s'en servir dans le plus de jeux possible, l'Eliminator représente un bon choix. ■

INFOS

Nom : Eliminator Pro
Constructeur : Gravis
Caractéristiques techniques :
pad analogique, connecteur USB, dix boutons
Prix : env. 200 F
Note : 17/20



■ MUTANT. Un hybride entre le pad et le joystick analogique.

Jouez sans fil !

Trust Sight Fighter Wireless | Jouez dans un fauteuil.

Trust, sans doute soucieux d'améliorer son image de marque, a relooké ses produits haut de gamme en gris métallisé et violet. Le résultat se laisse regarder, même si au toucher, le revêtement n'est pas des plus agréables. La prise en main est globalement bonne mais l'accès à certains boutons exige un gymnase des doigts peu pratique. La croix directionnelle tombe bien

sous le pouce



■ SANS FIL.
La liberté du gré se paie au prix fort.

INFOS
Modèle: Sight Fighter Wireless
Constructeur: Trust
Caractéristiques techniques: port à liaison radio, connexion USB, 12 boutons, molette des gaz
Prix: env. 300 €
Note: 14/20

et se manipule instinctivement. Tout cela respirerait le bon gros pad bien dans la moyenne s'il n'y avait cette histoire de fil... Car Trust inaugure l'ère de la manette à liaison radio. Un petit récepteur se connecte au port USB du PC, deux piles se logent dans le pad et... Vive la liberté ! Celle-ci se paie malheureusement au prix fort et on est amené à se demander si, à l'utilisation, le jeu en vaut la chandelle. Rarement en fait.

Sur PC, vous n'êtes pas assis très loin de la machine, à moins de dériver le signal vidéo sur une télé. Il n'y a guère qu'à deux sur un micro, que le gain est évident. Si vous jouez régulièrement à FIFA, vous pouvez envisager l'acquisition de ce produit. Mais pour la plupart des joueurs, ce ne sera qu'un gadget, même s'il fonctionne bien... ■

Maxtor 46 Go

Répandant au doux nom de Diamond Max Plus 45 54610H6, ce disque dur offre à l'utilisateur la technologie la plus avancée à ce jour pour un prix raisonnable (environ 1 800 francs). Ses trois plateaux de 15 Go chacun tournent à 7 200 tours/mn et il supporte la nouvelle norme IDE Ultra DMA 100. Bien entendu, le débit de 100 Mo/s reste théorique et, au mieux, on obtient un taux réel de 36 Mo/s. Le temps d'accès mesuré de 10,5 ms se situe dans la bonne moyenne. Au hit-parade des disques IDE, le Maxtor se retrouve second,

juste derrière le nouvel IBM 75 GXR. ■



■ MASTOONTE VÉLOCE. Un disque dur énorme et très rapide pour un prix raisonnable.

Gravure rapide

Graveur Yamaha 16x10x40x | À quand le mur du son ?

Yamaha revient sur le devant de la scène avec le graveur le plus rapide du moment. Cette nouvelle bête de course grave les CD-R en 16x, réécrit les CD-RW en 10x et lit les CD en 40x. Côté sécurité, Yamaha n'a pas misé sur le Burn Proof qui permet de reprendre une gravure, même si le tampon mémoire est vidé. En revanche, le graveur effectue une certification du CD avant la gravure. Il teste les différents éléments et médias avant de se lancer. En contrepartie, le temps de gravure est rallongé de deux à trois minutes. Côté performance, un CD-R est brûlé en moins de sept minutes

INFOS
Modèle: CRW 200 F
Constructeur: Yamaha
Caractéristiques techniques: bus IDE, vitesse CD-R 16x, CD-RW 10x, CD 40x, mémoire tampon de 16 Mo, Overburning possible
Prix: env. 2 300 €
Note: 16/20

avec le temps de vérification obligatoire. On obtient donc un score proche d'un bon graveur 12x, comme le Plectro. En lecture CD, le temps d'accès mesuré est d'environ 162 ms, une performance moyenne, pour un taux de transfert de l'ordre de 29x (4 350 Mo/s) ce qui est excellent. Les logiciels livrés dans le pack ne dérogent pas aux habitudes de Yamaha. On retrouve ainsi Easy CD Creator d'Adaptec, Direct CD et Take Two. Au final, c'est un excellent produit, mais qui n'apporte pas de gain réel par rapport à un 12x. ■

■ SÉCURITÉ. Le graveur Yamaha 16x ne grave qu'une seule fois un 12x.



Olympus Eye-Trek

Vous voulez jouer sur un écran de 1,30 mètre de diagonale sans être millionnaire ? Olympus vous propose une solution pour approximativement 4 000 francs (c'est toujours mieux qu'un million, non ?). Les Eye-Trek FDM-200 sont composées de deux écrans TFT de 180 000 pixels chacun. On peut apercevoir des pixels dans les images les plus lumineuses, mais la qualité visuelle reste très correcte. De plus, les branches dissimulent des écouteurs stéréo de bonne qualité. La connexion s'effectue à l'aide de trois prises cinch. Pour relier les lunettes à un

PC, vous devrez disposer d'une carte vidéo avec une bonne sortie TV. ■



■ PETIT MAIS CÔSTAUD. Les lunettes Olympus se pèsent que 85 grammes.

Gen4

PC CD-Rom

Prése

"Les Incontourn



SideWinder Game Pad Pro
Soyez maître de vos actions !



MSI 815 EP Pro
Grâce à la nouvelle carte mère
MSI 815 EP Pro,
redécouvrez la puissance
du processeur Pentium III



Carte Son Soundblaster PCI 512 et Hauts-Paleurs FPS 1500
Le son Surround pour tous vos PC !! Ce système donnera
une seconde vie à votre PC et vous garantira des sensations
d'un réalisme extrême avec tous les standards du son 3D
dans les jeux et toute l'émotion de vos concerts préférés.

Gagnez les en page 159



ntent ables du Mois"



EPSON SYLLUS PHOTO 870

série limitée CREATION

Pour vos impressions A4, la garantie des tirages photos réussies et un design innovant.



SideWinder : Game voice

Le Premier accessoire de communication pour tous les jeux en réseau.



Carte ATI RADEON 32 Mo DDR

Le meilleur de la technologie par le N°1 de la carte graphique. Vos jeux n'ont jamais été aussi beaux et rapides !

et sur m6game.fr

Permis de tuer

Hitman, tueur à gages | Apprenez à devenir le meilleur des meilleurs.



■ INSTANT D'ATTENTION
Une fois mort, le corps du chauffeur devra être jeté par la grille ouverte sur la droite.

Hitman brosse un tableau bien sombre du métier de tueur à gages : la moindre erreur est fatale et même les plans les plus minutieusement préparés peuvent échouer à cause d'un grain de sable. Mais, grâce à notre soluce, vous allez à nouveau pouvoir assassiner avec le sourire !

NIVEAU 1 : GUERRE DES TRIADES À KOWLOON

Pour cette mission, vous aurez besoin d'un fusil de sniper avec deux ou trois balles et un pistolet avec un chargeur. À partir de la voiture, tournez-vous vers la gauche, prenez la deuxième à droite, puis faites le tour du parc jusqu'à l'entrée nord. Allez dans la ruelle en face de celle-ci et montez sur le toit avec le monte-charge. Essayez d'avoir une bonne ligne de vue sur l'entrée nord, car c'est là que la voiture du négociateur rouge va se garer. Passez en mode Furtif, préparez le fusil à lunette et commencez à régler votre tir. Lorsque vous viserez le négociateur du Dragon rouge (en rouge et noir, donc), anticipez la légère dérive du fusil avant de tirer. Enfuyez-vous tout de suite par la droite en empoignant le pistolet. Prenez ensuite à gauche et longez le parc. Essayez d'esquiver les tirs adverses, mais ne perdez pas de temps en fusillades inutiles.

NIVEAU 2 : ENBUSCADE AU RESTAURANT WANG FU

Pour réussir cette mission, vous aurez besoin d'une bombe télécommandée, de la corde à piano et d'au moins un pistolet. Allez tout de suite dans la ruelle directement en face de vous, jusqu'à atteindre

CHEAT CODES

Battle Isle 4

Tapez le code suivant durant le jeu : **alpha n**. Ceci vous permettra d'entrer les cheats suivants :

ALT+E : la vie de toutes les unités ennemies se retrouve à 1.

ALT+Y : tous les messages disparaissent.

ALT+U : la première tâche de toutes les académies est accomplie.

ALT+I : active ou désactive la visibilité des unités.

ALT+J : active ou désactive l'axe Times.

ALT+F : active tous les boutons et le sonar.

ALT+M : victoire immédiate.

l'intersection avec une poubelle et une grille ouverte au sol. Attendez sagement que le chauffeur vienne se soulager, et faites-lui un mauvais sort avec la corde à piano une fois que le civil est passé. Enfilez sa tenue et jetez son corps par la grille ouverte. Allez ensuite poser la bombe au niveau du siège du conducteur (le garde du corps, apparemment peu observateur, ne remarquera pas que le chauffeur a changé de morphologie et qu'il a un code-barres tatoué sur la nuque). Allez vous mettre au bout de la rue et attendez que le garde du corps bigleux monte à la place du conducteur. Regagnez votre voiture et regardez la droite. Déclenchez la bombe avec un peu d'avance pour tuer en même temps les occupants de la voiture et les quatre membres du clan du Dragon bleu. Descendez les survivants, s'il y en a.

Essayez d'être discret, sinon les membres du Dragon rouge vont entrer dans la danse. Abattez les plus proches s'ils se mettent sur votre chemin, mais n'oubliez pas que seuls comptent les membres du Dragon bleu. Une fois que ceux-ci sont morts, retournez simplement à votre voiture, avec la satisfaction du devoir accompli.

NIVEAU 3 : MASSACRE AU RESTAURANT LE CHEUNG CHAU

Prenez la corde à piano et le Desert Eagle dans l'écran d'inventaire. Allez à gauche jusqu'au restaurant chinois, qui fait le coin de la rue, et parlez au barman. Prenez ensuite la clé sur le comptoir et allez dans les toilettes. Déposez-y votre flingue. Ensuite, sortez et courez vers la droite, passez devant une ruelle et

continuez sur la droite. Arrêtez-vous non loin de la bouche d'égout ouverte. Le négociateur du Dragon rouge va arriver; attendez qu'il soit le plus près possible de la grille, puis passez derrière lui et étranglez-le avec la corde à piano (attention qu'aucun garde ou passant ne vous voit). Amenez son corps près de la bouche d'égout, puis prenez ses vêtements et le médaillon rouge. Balancez son corps dans le trou et reprenez votre bonhomme de chemin. Avant d'entrer dans le restaurant, vous serez fouillé par les policiers véreux. Cette formalité accomplie, ignorez vos deux interlocuteurs, allez aux toilettes, récupérez votre arme et revenez leur expliquer votre point de vue (tuez-les, quel !). Restez dans le restaurant et abattez les uns après les autres les flics qui surgissent devant la façade. Attendez qu'ils soient tous morts avant de sortir pour ne pas vous faire encercler. N'oubliez pas de déposer le médaillon du Dragon rouge (une touche permet de déposer un objet - regardez dans le menu !) et quittez la tête haute le lieu du massacre.

NIVEAU 4 : ASSASSINAT DE LEE NONG

Le seul « outil » dont vous aurez besoin pour cette mission sera un pistolet avec silencieux. Entrez dans le palais devant lequel vous aviez commis le deuxième attentat et allez au fond pour parler au barman. Il vous donnera une affiche qui vous donne accès à la maison close. Allez ensuite dans le restaurant par la porte du fond et avancez-vous vers les toilettes, jusqu'à voir un garde du corps yakuza isolé. Tuez-le silencieusement et prenez ses vêtements. Revenez dans le hall central et prenez la deuxième porte à gauche en sortant du restaurant. Montez les escaliers, puis descendez la grande arche et parlez au petit homme ventripotent. Après un autre escalier, vous voilà face à madame Chen. Elle vous dira de suivre Lei Ling jusqu'à sa chambre. Cette dernière vous propose de vous donner la combinaison du coffre, à condition que vous l'aidez à s'échapper. Dès que vous sortez de la pièce, prenez la porte de droite, sortez le pistolet avec silencieux et abattez un garde et madame Chen, qui vous espiionnait à travers le miroir. Vous devrez ensuite

CHEAT CODES

Blair Witch
Project Vol. 3 :
Elly Kedward

Appuyez sur F10 et entrez les codes suivants

IWORKFORGOOD

mode Dieu

GETINTOMY

BELLY toutes

les armes

DIGHEAD mode

Grosse tête

GIDNPLENTY

démembrement

gratuit

TZ000 skin

Terminator

GIVEMEFATH

redonne de l'énergie

NOO30 invulnérabilité

HELLFREEZE

OVER paralysie

les ennemis



■ **VOITURE PIÉGÉE** attendez que tous les membres du Dragon bleu soient dans la voiture pour la faire sauter.

abattez au moins un garde du corps en costume pour pouvoir lui prendre ses vêtements, si vous ne l'avez pas déjà fait. Suivez Ling jusqu'à l'échelle, en jouant du pistolet si nécessaire. De l'autre côté, courez jusqu'à la grille. Après que la fille s'est enfuie, gardez votre calme et passez par l'arrière-salle du restaurant pour retourner dans le hall central, sans tuer personne. Si vous avez été discret, cela ne devrait pas être difficile. Retournez là où se trouve l'homme ventripotent et prenez la porte en face de l'arche. Descendez l'escalier et prenez à gauche. Dans la première cellule à votre gauche se trouve l'agent de la CIA (un garde est posté devant la porte). Il vous apprendra que le coffre se trouve dans les quartiers de madame Chen. Revenez dans la pièce où se trouve le corps de cette dernière et prenez la porte à droite du miroir. Tuez le garde qui surveille le coffre et ouvrez-le avec la combinaison (le coffre, pas le garde). Vous êtes maintenant en possession de la statuette de Jade. Retournez au restaurant par la porte principale et prenez la petite porte à gauche. Donnez la statuette à l'herboriste et écoutez ses sages (et nébuleux) conseils. Prenez la fiole de poison. Allez dans les toilettes du

Passez en
mode Furtif si
l'ennemi est
immobile pour
être sûr de ne
pas le louper.

M6 game, le site de jeux
qui laisse des marques.

Jeux en réseau : Gratuit* : plus de 50 titres

Jeux en solo : shoot-them-up, réflexion, plate-forme...

Downloads : Démos, patches, add-ons...

Shopping : Softwares et accessoires PC - Mac, consoles, DVD...

Magazine : Tests, astuces, solutions, reportages, vidéos, événements, forums...



m6game.fr partage jeux de M6com, fournisseur d'accès gratuit* à tout ce qu'on aime.

www.m6game.fr



■ VICTIMES POTENTIELLES Tuez un yokasa habillé de cette façon pour lui piquer ses vêtements, passer inaperçu et survivre à cette mission.

CHEAT CODES

No One Lives Forever

Pendant le jeu, appuyez sur J et tapez l'un des codes suivants :

- mpmisyaurfather** : mode Dieu
- mpysulocklikeyou** : needamoney toutes les options d'armure
- mpgsettech** : toutes les options d'armes
- mpkingoftehemon** : stars
- mpminimi** : toutes les armes améliorées
- mpweqdeath** : star toutes les armes avec le plein de munitions
- mpmaphole** : munitions infinies
- mpwonderbra** : faire la mission
- mpdrdntz** : redonne de l'armure
- mparsesud** ou **mparsesby** : redonne de la vie
- mpesscam** : vue à la Toth Rader
- mpes** : change l'affichage
- mpbuild** : affiche la version du jeu
- mpmiked** : quitter le partie

restaurant (vers le fond à droite) et attendez l'arrivée d'un serveur. Étranglez-le silencieusement, puis passez son costume et allez dans la cuisine. Mettez le poison dans le bol de soupe que vous devez apporter à Lee Hong. Malheureusement, son titanesque garde du corps insistera pour le goûter, ce qui lui sera fatal. Après la scène cinématographique, allez à l'extérieur, à l'arrière du bâtiment, pour rattraper Lee Hong qui est parti se cacher dans son quartier général. Vous pouvez aussi passer par le sous-sol pour éviter la plupart des gardes (le quartier général de Lee se trouve près du hors-bord, tout à fait au Nord de la carte). Nul besoin d'être discret, alors récupérez les mitraillettes des ennemis et utilisez-les contre eux. Entrez dans son quartier général en abattant les gardes les uns après les autres, puis en récupérant leurs armes. Lee Hong est au premier étage, et il n'est dangereux que s'il parvient au contact. Redescendez au rez-de-chaussée, puis prenez la petite plate-forme à gauche pour arriver au hors-bord (attention, il reste un dernier garde : ce serait trop bête de mourir maintenant, non ?).

NIVEAU 5 : À LA RECHERCHE DE LA TRIBU DES U'WAN

Armez-vous lourdement au début de cette mission car vous allez être lâché en pleine jungle et vous ne pourrez pas vous réapprovisionner avant d'avoir fini trois missions d'affilée. Prenez l'une des mitraillettes avec le maximum de munitions, ainsi qu'un pistolet, juste au cas où. Le gilet pare-balles sera aussi le bienvenu. Votre premier objectif est de retrouver une statuette sacrée près du lieu du crash, situé non loin au Sud-Est. Avancez furtivement d'arbre en arbre, et consultez la carte pour vérifier que vous êtes toujours sur le bon chemin. Les soldats se déplacent en général par groupes de trois. Vous pouvez tenter de les éviter, mais vous devrez, de toute façon, les combattre plus tard, alors autant vous en débarrasser tout de suite. Ramassez la statuette devant l'ouverture de l'avion. Vous devrez la ramener au village de la tribu des U'wan, situé à l'Est derrière l'affleurement rocheux. La meilleure manière d'y parvenir sans se perdre est de

suivre la rivière par le Sud. Par contre, n'arrivez pas là-bas déguisé en soldat ennemi, ou ce geste risquera d'être mal interprété ! Allez donner la statuette au groupe de quatre guerriers agenouillés au centre du village, puis allez parler au chef : il vous demandera de libérer son frère, retenu prisonnier sur le pont en métal situé plus au Sud. Suivez à nouveau la rivière jusqu'à l'attendre. Un mirador se trouve de chaque côté de la rivière, ainsi qu'une bonne dizaine de guérilleros. Mettez-vous à fabriquer d'un arbre et abattez d'abord l'homme du mirador le plus proche, ce qui attirera les autres soldats à découvert. Faites un carton, puis avancez pour abattre les hommes restants. Approchez-vous de l'indigène pour le libérer. Faites attention : les soldats ne tirent pas sur le frère du chef, sauf si vous le placez accidentellement entre eux et vous. Suivez-le à distance et abattez les soldats que vous rencontrez. Faites un arrêt près de la caisse démolie pour récupérer de nouveaux chargeurs. Ce n'est pas bien grave si vous le perdez de vue, mais arrivé au village, vous risquez d'y trouver des soldats, ce qui ne plaira pas du tout, mais alors pas du tout, aux guerriers. Si tout se passe bien, le chef vous conduira à une passerelle.

NIVEAU 6 : LE DIEU DE LA JUNGLE

Il y a deux méthodes pour terminer ce niveau. Vous pouvez aller chasser dans la forêt, à l'Ouest, un cochon sauvage pour le traîner jusqu'à l'autel du jaguar. Cette méthode peut être coûteuse en temps et en munitions, mais vous n'aurez ainsi rien à craindre du gros félin. L'autre méthode est de passer par l'Est en longeant la montagne. Vous éviterez ainsi tous les soldats et arriverez rapidement à l'autel du sacrifice. Derrière celui-ci se trouve le passage secret. Et entre les deux, le « dieu de la jungle ». Observez ses mouvements et forcez le passage. Si vous avez été assez rapide, le gros matou n'y verra que du feu !

NIVEAU 7 : UN PETIT BONJOUR À UN PETIT AMI

Faites le tour de la base militaire par la droite et tentez d'isoler un garde pour l'abattre et lui voler ses vêtements. S'il le faut, abattez toute une patrouille. Le camp est très bien surveillé par des miradors et des sections d'au moins quatre soldats. Si l'alarme est donnée, tuez un garde et prenez-lui ses vêtements. Vous pourrez ainsi naviguer parmi les soldats pendant un temps. Entrez dans le camp par l'entrée principale



■ GENTIL PAPA Cet aimable vieillard vous filera du poison et vous dira comment vous en servir. Adorable, non ?

Les Incontournables du Mois

Grand Jeu Concours

1er prix :

L'imprimante EPSON Stylus Photo 870
série limitée Création - La carte
graphique ATI Radeon - La carte son
et kit hauts-parleurs Creative -
La carte mère MSI 815 EP Pro -
La gamme d'accessoires Sidewinder
de Microsoft



2ème prix :

La carte graphique ATI Radeon -
La carte son et kit hauts-parleurs
Creative - La carte mère
MSI 815 EP Pro - La gamme
d'accessoires Sidewinder de Microsoft



Du 3ème prix au 5ème prix :

La carte graphique ATI Radeon -
La gamme d'accessoires
Sidewinder de Microsoft



Grand jeu concours par tirage au sort

Exemple de règlement : "Jeu concours par tirage au sort valable jusqu'au 26 Janvier 2001 inclus. Une demande par site par personne. Règlement complet disponible sur M6.com. Numéro de jeu : 26 001. Le tirage aura lieu le 26 Janvier 2001, conformément à la loi informatique et libertés. Au 14 Janvier 1999, les participants s'inscrivent sur notre site, ou se rendent au fichier informatique sur simple demande de la société organisatrice."

Coupon à retourner complété avant le 26 Janvier 2001 à :
COMPUTEC MEDIA FRANCE - 261 rue de Paris, immeuble Le Melliès
93556 MONTREUIL Cedex - Jeu concours "Les Incarnables"
ou sur m6game.fr

NOM : _____ PRENOM : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL : _____ VILLE : _____





NE SAHMOUSTICER
Les flics se fient au kalé, au kalé.
Hitman au fusil mitrailleur.
À rendre avis, au vu, au vu.

CHEAT CODES

Hitman

Il va falloir éditer un fichier du jeu : faites une copie de sauvegarde avant de vous lancer. Utilisez un éditeur de texte pour éditer le fichier.

« **hitman.inl** » dans le dossier Hitman. Ajoutez à la fin, la ligne **enableconsole** dans la section **enableconsole** (si elle est présente). Pendant le jeu, appuyez sur « **F9** », puis entrez l'un des codes suivants dans la console pour activer le cheat correspondant : **god 1** : mode Dieu **infinite** : munitions infinies **all items** : tous les objets **invisibility 1** : invisibilité

(située au Sud) et dirigez-vous vers la grande bâtisse qui sert de quartier général à Pablo. Si vous le pouvez, allez derrière ce bâtiment jusqu'au hangar à avions. Derrière un bidon d'essence se trouvent une très belle mitrailleuse lourde et des munitions. Ne commencez le massacre qu'une fois à l'intérieur de la maison, les portes fermées, ainsi, vous n'aurez à combattre que les soldats qui sont à l'intérieur. Pablo est au premier étage, derrière la porte à double battant. Il est très coriace (et très bavard). Visez-le à la tête, lâchez une rafale et remettez-vous à couvert dans le couloir. Si vous tombez à court de munitions, allez rechercher des armes au rez-de-chaussée. Pablo dessoudé, récupérez son arme et la bombe télécommandée, puis sortez après avoir pris un nouvel uniforme propre sur l'un des soldats. Le labo se trouve sur la droite de la façade avant du pavillon, derrière un grillage. Posez la bombe sur les caisses d'explosifs. Retournez au hangar derrière le pavillon de Pablo, déclenchez la bombe et grimpez dans l'avion.

NIVEAU 8 : THALASSOTHÉRAPIE HONGROISE

La seule arme dont vous ayez besoin ici est la corde à piano, décidément bien utile. Passez le détecteur de métaux, le conscience tranquille, et dès votre entrée dans l'hôtel, allez voir le réceptionniste sur la droite. Parlez-lui pour apprendre où loge la cible. Allez prendre l'ascenseur (à droite juste après la réception) et allez au premier étage. Passez devant le gros malabar qui garde la chambre et vous devriez voir un garçon de chambre. Attendez qu'il se serve de son passe-partout, puis empruntez-le pendant qu'il le laisse sur la porte.

Ouvrez la porte 201 (à droite de la porte 202).

C'est là que les choses se compliquent : allez sur le balcon et attendez que le deuxième garde du corps quitte le balcon. Sautez tout de suite sur le balcon, ouvrez la porte de la chambre de Fuchs et étranglez le garde. Prenez le pistolet avec silencieux, la clé, la carte du dentiste et le panneau « Ne pas déranger ». Ouvrez la porte, tuez le garde et traînez son corps à l'intérieur. Placez le panneau « Ne pas déranger » sur la porte. Allez ensuite voir Fuchs dans la salle de bains. Prenez la valise capitonnée. Vous pouvez garder votre arme, mais n'oubliez pas les détecteurs. Donnez la clé au réceptionniste. Allez ensuite voir le fleuriste. Il vous donnera un bouquet très spécial. Allez ensuite voir le dentiste et suivez les indications de la secrétaire. Le dentiste est coiffé avec une raie et porte une petite moustache. Allez le tuer discrètement pour obtenir la clé de la salle des rayons X. L'appareil étrange au milieu de la pièce est la bombe en question. Placez-la dans la valise et quittez l'hôtel par une sortie de secours.

NIVEAU 9 : AU PARADIS DES TRAFICANTS D'ARMES

Vous ne pourrez pas poser le GPS tant que cet abruti de chauffeur rôde dans le coin. Baladez-vous sur le quai et tuez un des hommes de Boris pour lui prendre ses vêtements. Ainsi habillé, vous pourrez entrer dans le bar. Parlez au barman, qui vous proposera un rendez-vous avec la stripteuseuse. Allez dans le vestiaire sur la gauche et parlez-lui pour qu'elle aille « distraire » le chauffeur. Pendant ce temps, posez le GPS. Ensuite, allez changer l'orientation des rails pour

SCORE GAMES

MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS "CASH"
TOUS VOS JEUX VIDEO

*Voir modalités en magasin

LES NOUVEAUTES DU MOIS

Giants



REFERENCE : 26745

NBA Live 2001



REFERENCE : 28116

Alice



REFERENCE : 27700

Starship Troopers



REFERENCE : 27281

Frontierland



REFERENCE : 26459

Commandos 2



REFERENCE : 26111

ACCESSOIRES

Dual Analog
Gamepad



249F
TVA incluse

REFERENCE : 26357

LES OCCASIONS SCORE-GAMES

Reference	Titre	Prix	Reference	Titre	Prix	Reference	Titre	Prix
26070	PI 2000	199F	25548	MUSMAN	199F	26098	AGE OF EMPIRE 3	199F
25505	ND4	199F	25591	GROUND CONTROL	249F	26272	BATTLEZONE 2	199F
26174	DARFOE	69F	25758	KENING DALE	199F	26256	REDUCTION	199F
25556	FLAMESCAPE TORRENT	199F	26323	TEAR	199F	26382	PERIMAN	69F
25583	MAMPHE LA MASCARONE	199F	25728	EARTH 2150	299F	25985	HEAVY METAL 1990Z	199F
25687	DAVID 3	224F	26069	DAVID 3 ARENA	129F	26014	EURO 2000	249F
26251	FORCE COMMANDER	149F	25508	VEPA 2000	249F	26059	THINE PARK INGOLO	199F
10179	LETHAL ASSASSIN	199F	25275	LES 264 DU MAIR	249F	26114	DOGS OF WAR	109F
10570	FFX 390	109F	25857	SEUL INSE	149F	26177	ENVOI	224F
25823	TOTAL ILLUMINATION KINGDOMS	249F	25384	DAUX EX	209F	26481	HOLLAND GARROS 2000	149F
25505	IMPERION GALACTICA 2	224F	26374	FORCE COMMANDER	149F	26487	STARCLANIER	109F
26023	ENTRAINER 2 2000	109F	26172	UEFA MANAGER 2000	249F	25708	UNIT STAFF 2000	279F

GARANTIE 1 AN

Contra à l'achat des articles disponibles. Les prix affichés sont valables exclusivement en Vente Par Correspondance et peuvent varier subitement en magasin.

POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 150F LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS*

Se déduit de livraison en 24h et 48h des produits d'occasion dépourvus de la disponibilité de ces derniers. *Cette offre est contrainte par la réglementation.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

avec livraison valable exclusivement en Vente Par Correspondance. Les prix indiqués peuvent varier subitement en magasin.



VOUS POUVEZ
COMMANDER

PAR TELEPHONE
01 46 735 720

PAR INTERNET
WWW.SCOREGAMES.COM

PAR MAIL
WWW.SCOREGAMES.COM

PAR INTERNET
WWW.SCOREGAMES.COM

PAR MAIL
WWW.SCOREGAMES.COM

PAR INTERNET
WWW.SCOREGAMES.COM

PAR MAIL
WWW.SCOREGAMES.COM

PAR INTERNET
WWW.SCOREGAMES.COM

PAR MAIL
WWW.SCOREGAMES.COM

PAR INTERNET
WWW.SCOREGAMES.COM

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Ville : _____

Coder Postal : _____ Téléphone : _____

Date Client : _____ E-Mail : _____

Je soussigné(e) _____
d'un prénom
"Souscription aux services"
Je certifie être le propriétaire
des biens d'origine vidéo
indiqués.

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port Colissimo 49F (1 à 6 jeux/films 29F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port 60F 100VCF/Parcours/Case (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 309F		
Total à payer		

Score-Games VPC
6-12, rue Boulevard
92245 MIRAUX cedex

Mode de Paiement
☐ Je règle par chèque
☐ Je règle par mandat
☐ Je règle par Carte Bancaire n° : _____

Expire le : _____
Signature : _____

SKYROCK
www.skyrock.com



■ **IDOLE SACRÉE** Voilà la statuette que vous devez ramener au chef de la tribu des U'wan. Pas très impressionnant, hein ?

pouvoir accéder au lieu du rendez-vous (le train sans chauffeur défoncera l'une des clôtures, vous permettant d'entrer). Quand le gang arrive, il attend Ivan. Vous pouvez facilement les tuer tous, cacher leurs corps et placer l'appareil de repérage dans la valise. Quand Ivan arrivera, il ne se doutera de rien et prendra la valise, vous permettant ainsi de situer l'emplacement du bateau.

NIVEAU 10 : PLUTONIUM EN FOLIE

Vous allez ici devoir faire preuve de beaucoup de circonspection. Prenez au moins un pistolet ou une mitrailleuse avec silencieux, le top du top étant bien sûr le fusil de sniper. Vous commencez sur le quai le plus à gauche de la carte. Le bateau est amarré au deuxième quai, mais je vous conseille d'aller faire un tour sur le troisième quai (le plus à droite), car il s'y trouve un dépôt de munitions. Les gardes suivent un schéma précis de patrouille : vous devrez donc trouver le meilleur moment pour les réduire au silence. Après avoir tué le premier garde, prenez tout de suite ses vêtements pour pouvoir vous déplacer tranquillement. Une bonne manière de se débarrasser des gardes en mouvement est d'attendre qu'ils découvrent le corps de l'un d'entre eux. Mettez-leur une balle dans la tête alors qu'ils restent bouche bée devant le cadavre. Avant de vous attaquer aux deux gardes du portail sur la droite, occupez-vous de celui placé sur le toit du bâtiment juste en face d'eux. Chaque portail est défendu ainsi : deux gardes à l'entrée, plus un placé en hauteur. Pour les gardes du portail, ne faites pas dans la dentelle : approchez-vous, placez-vous de manière à les tuer facilement (près de la grille, vous les aurez tous deux dans votre mire) et ouvrez le feu. Pour le garde en position élevée, tâchez de l'abattre aussi discrètement que possible. Il ne peut pas aller prévenir Boris mais il reste dangereux.

Il vous faudra faire de même pour le second portail (sur la droite, le suivant est en face sur la gauche), avec une légère variante. Attirez d'abord les chiens loin des gardes, puis mettez un terme à leur servile existence. Continuez vers l'Ouest en continuant d'abattre les nombreux chiens pour arriver jusqu'au troisième quai. Au bout, vous trouverez une remorque de camion remplie d'armes diverses. Faites le plein et prenez la bombe. Revenez au deuxième quai en éliminant d'abord les trois ou quatre gardes en mouvement puis le franc-tireur placé en hauteur et finissez par les deux hommes

CHEAT CODES

Tony Hawk's Pro Skater 2

Mettez le jeu en pause et maintenez la touche T du pavé numérique enfoncée, avant de réaliser la combinaison de touches suivante. L'écran tremblera si vous entrez correctement le code :

espace, V, B, C, V, flèche du haut, flèche du bas toutes les stats à 10
C, B, flèche du haut, flèche de gauche, flèche de gauche, C, flèche de droite, flèche du haut, flèche de gauche, grosses têtes
Flèche de droite, flèche du haut, C et V : sang activé/désactivé
Espace, V, B, B, flèche du haut, flèche de gauche, V et C : spécial infini
Flèche du bas, C, V, flèche de droite, flèche du haut, B, flèche du bas, C, V, flèche de droite, flèche du haut, B : 25 % de vitesse en plus
Espace quatre fois, flèche de gauche, espace quatre fois, flèche de gauche, espace quatre fois et encore la flèche de gauche gros skateur

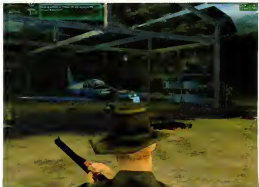
qui surveillent le portail le plus proche. Après ce portail, vous serez en mesure de distinguer la forme du bateau. Vous verrez qu'il est en face de deux hangars.

À l'arrière du plus proche est garée la voiture de Boris. Allez d'abord nettoyer tous les gardes qui traînent autour de la voiture. Une fois ceci fait, piègez sa voiture. Approchez-vous ensuite du bateau en éliminant d'abord les hommes qui surveillent le bastingage, puis les deux marins qui sont placés en hauteur sur les mâts.

Si Boris est prévenu et parvient à vous échapper, le voiture piégée remplira son office. Pour trouver la charge nucléaire, suivez ces instructions : quand vous prenez pied sur le bateau, allez à droite vers le bâtiment principal et prenez la première porte que vous rencontrerez. Dévalez l'escalier sur votre droite, ainsi que le suivant, en face de vous sur la droite. Tournez à gauche, ignorez l'escalier avec la petite plate-forme et prenez la porte au fond à gauche qui mène à la salle des cargaisons. Tout de suite sur la gauche se trouve le dernier escalier métallique que vous devez descendre. Nettoyez la salle des machines, tuez Ivan et désactivez la charge nucléaire. Pour remonter, passez par les échelles les plus proches : quand vous serez revenu sur le premier pont (avec le sol de couleur rouge), prenez à droite, à nouveau à droite et empruntez l'escalier qui monte. Franchissez la porte sur votre gauche, puis grimpez à l'échelle. Prenez la porte face à vous et éliminez le capitaine. Si, quand vous mettez le bateau en route, un membre d'équipage stoppe les machines, retournez le tuer. Et voilà !

NIVEAU 11 : PRIS AU PIÈGE

Entrez dans l'asile et avant de suivre les instructions de l'infirmier, prenez la porte à double battant directement face à vous. Montez ensuite les escaliers jusqu'à arriver à un labo. Prenez l'Uzi et les munitions, puis revenez là où vous aviez laissé l'infirmier. Montez par le grand escalier, prenez la porte de droite à double battant sur le palier du premier étage et traversez la salle d'opération. Vous verrez ensuite une porte sur la droite (le bureau de Kovacs) et une porte un peu plus loin sur la gauche. Dans cette dernière pièce se trouvent un fusil à pompe et un fusil de précision. Allez voir le docteur et, dès le fin de son beau



■ **VOYAGE D'AGRÉMENT** Cet avion vous permettra de quitter la base des barons de la drogue, une fois, bien sûr, que vous aurez tout réduit en cendres.

GAGNEZ UNE
PLAYSTATION 2
Une Playstation 2* à gagner chaque semaine
sur le 3615 ASTUCES
+ une fois les 15 jours sur le 08 36 68 32 64



Bloqué ☹️



3615 astuces®



Sauvé 😊



08 36 68 32 64

MISE À JOUR EN PERMANENCE, LA BASE DE DONNÉES D'**astuces**®
VOUS DÉBLOQUERA SUR PLUS DE 1 500 JEUX VIDÉO CONSOLES OU
PC.

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'utiliser tacitement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte secrète, de déjouer les coups qui font rater ou le code du circuit caché, **astuces**® est à votre service 7j/7, 24h/24 par internet (3615 ASTUCES) ou téléphone (08 36 68 32 64)

astuces
jeux vidéo

discours, descendez-le. Les équipes du SWAT sont en train d'établir un périmètre dans l'immeuble, et il ne leur faudra pas très longtemps pour atteindre la pièce où vous vous trouvez. Enfilez la blouse du docteur pour gagner un peu de temps et prenez la clé accrochée au mur derrière lui. Sortez du bureau et allez à droite. Vous rencontrerez un malade qui vous demandera un ours en peluche. Si vous le lui ramenez, il vous guidera jusqu'à la salle de loisir, où se trouve un agent de la C.I.A. drogué en face de la télévision. L'antidote se trouve dans le bureau de l'infirmier. Une fois remis, l'agent de la CIA vous montrera comment atteindre le labo secret qui s'étend sous l'asile psychiatrique (à partir de la salle de loisir, allez à droite, avancez jusqu'à la grille, passez la porte en face de vous et tournez à gauche puis à droite). Vérifiez que vous avez une arme chargée sur vous et préparez-vous à faire la connaissance de votre père.

NIVEAU 12 : VOUS AVEZ UN FRÈRE

Vous ne pouvez pas acheter d'arme au début de cette mission, alors j'espère que vous n'êtes pas arrivé ici les mains vides ! Cette mission est plutôt simple, puisqu'il vous faut abattre les clones 48 que le professeur envoie à votre rencontre. À partir des marches, allez à droite, ouvrez la grille et tuez le garde assis à son bureau. À l'intersection en T, prenez à droite et encore à droite au bout du couloir. Vous verrez une porte blindée derrière une grille ouverte. C'est un cagibi dans lequel se trouve un super-miniqu chargé à bloc. En sortant du cagibi, allez à droite et suivez le couloir jusqu'au tournant. Voilà l'endroit par où arrivent les clones. N'allez surtout pas vous placer sur les marques

CHEAT CODES

Tony Hawk's Pro Skater 2

Espace trois fois, C, V, flèche du haut, flèche du bas, flèche de gauche, flèche du haut, C, V, espace, V, B, espace, V et B tous les niveaux, presque tous les personnages secrets (à l'exception de l'officier Carrera - pour l'avoir, vous devrez sauter par-dessus tous les trous du jeu) et tous les cheats. Choisissez ensuite End Run espace quatre fois, C, espace quatre fois, C et quatre fois espace et C magnichon



■ **OBSTACLE VIVANT** Attendez que ce garde du corps rentre dans la chambre pour passer d'un balcon à l'autre et l'étrangler.

ou vous serez pris au piège et étouffé. Pour tromper le lecteur de code-barres, traînez un des cadavres de clone 48 jusqu'aux marques. Hitman placera le clone de manière à ce que ce soit son code-barres qui soit lu, ce qui ouvrira la porte. Vous voilà maintenant face à votre géniteur : il n'a rien de dangereux, et une rafale suffira à mettre fin à sa vie. Par contre, ne le laissez pas s'approcher ou il vous paralysera et vous vous réveillerez dans une petite salle, avec un mal de tête terrible et sans aucun souvenir. Vous n'aurez plus qu'à suivre docilement les consignes de cette mystérieuse voix qui vous dit d'enfiler ce costume noir... ■

- Gary Laporte



J'ai le pouvoir de donner du vie, de créer et de parfaire les êtres humains. As-tu une idée de ce que cela représente ? Pas de sentimentalisme, pas de regrets, pas de trahison ! TU ENTENDS CELA ?

DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

08 926 88 926



**LA
PLUS**



61000
écrans minitel

GROSSE

BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES

composez
sur votre Minitel



les nouveautés
les anciens jeux

tout pour
vous débloquer

**3615 ASTU
3615 SOLU**

NUOISE Interactive 2.21 Fr. (min)

LA BANQUE N°1 EN EUROPE

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)

Attention singe géant

Escape from Monkey Island | Aidez Guybrush, il en a bien besoin !



■ **PIRATE AU BASIN** Vous n'avez jamais allumé la mèche d'un canon avec les plombs et un charbon ardent ?

Ah ! Monkey Island, son héros chiffe molle, ses énigmes tordues, ses zombies revanchards, ses casse-tête tarabiscotés et ses caniches mangeurs d'hommes. Ça y est, le mal de tête revient déjà ? Heureusement, on va encore vous sauver la mise, en souvenir du bon vieux temps.

ÎLE DE MÊLÉE

1. ARRÊTER LA CATAPULTE

Votre première mission sera de faire laire la catapulte, ce qui nécessite deux objets : la chambre à air et les bretzels à la cervelle. La chambre à air est peut-être l'objet le plus facile à trouver de tout

le jeu. Allez sur le chantier naval et regardez entre la machine à grogs et la grosse responsable, cette petite chose noire est en fait la chambre à air. Les bretzels à la cervelle demandent un peu plus de boulot. Entrez dans le Scumm Bar et allez voir le polvrot qui a dignement fêté son anniversaire, puis les deux pirates amateurs de fléchettes. Demandez-leur d'où viennent les trous dans le mur et défilez-les d'atteindre des objets. Au bout d'un moment, vous pourrez leur dire de viser le ballon à côté du soûlard. Faites-le, puis allez prendre les bretzels à la cervelle, le vieux homme étant maintenant assoupi x.

Allez maintenant à l'extérieur du manoir du gouverneur. Utilisez la pompe à air sur le cactus en forme de lance-pierres près du manoir. Donnez ensuite les bretzels à l'homme qui contrôle la catapulte ; il sortira de l'écran pour casser la croûte. En son absence, rangez le bol, allez à l'arrière de la catapulte et tripatouillez les commandes. En voulant recalibrer sa catapulte, l'homme la détruira.

2. TROUVER UN BATEAU ET UN ÉQUIPAGE

La catapulte hors d'état de nuire, vous avez besoin d'un bateau et d'un équipage pour vous rendre

sur l'île de Lucro. Cette tâche nécessite deux objets : le sceau du gouverneur et un contrat pépère signé par ce dernier (qui n'est autre qu'Elaine, votre chère et tendre). Pour trouver le contrat d'embauche pépère, rentrez dans le manoir. Trouvez la table avec les bidules et la porcelaine et ramassez-y le contrat de fonctionnaire pépère. Utilisez-le sur Elaine qui le signera. Pour obtenir le sceau du gouverneur, parlez à Elaine. Dites-lui que vous avez du mal à avoir un bateau et expliquez-lui que c'est parce que vous n'êtes pas mandaté pour cela. Elle vous remettra le sceau. Maintenant que vous avez ces deux objets, rendez-vous devant l'hôtel de ville de Mêlée et parlez aux pirates à l'allure familière. Demandez-leur si vous les connaissez et s'ils veulent faire un bout de route avec vous vers l'île aux Singes, puis écoutez leurs réclinations. Offrez-leur le contrat de fonctionnaire pépère. Retournez au Scumm Bar et allez voir I. Frometon près de la cheminée. Demandez-lui pourquoi il a de gros bras et s'il veut faire partie de votre équipage. Ensuite, vous devez le convaincre de venir avec vous en le battant au bras d'insultes. Soyez malin pour gagner. Allez ensuite au port et utilisez le sceau officiel sur la grosse femme. Elle reconnaîtra votre « autorité » et vous donnera un bateau des plus coquets. Vous avez le bateau, vous avez l'équipage, en route pour la grande traversée !

ÎLE DE LUCRO

C'est là que les problèmes commencent vraiment. Allez d'abord au cabinet d'avocats, puis à la banque. Prenez le Stupeware sur la table près des magazines. Dites à la guichetière que vous aimeriez voir votre coffre personnel (après avoir lu la lettre).

1. COINCÉ DANS LE COFFRE

Un des passages les plus faciles, puisque tous les objets sont réunis au même endroit. Prenez l'épée et utilisez-la sur la charnière du bas de la porte. Utilisez-la ensuite sur l'ouverture. Prenez maintenant tout ce qui traîne dans la pièce



■ **SABOTAGE** Tripatouillez les commandes pour rendre la catapulte moins efficace (ou plus inefficace).



DANS LA PRISON N'oubliez pas la graisse de poulet, indispensable au pisto branché.

(un mouchoir et des éponges), puis regardez dans le coffre ouvert et prenez la boîte à musique et la bouteille de grog. Mettez toutes les éponges dans l'ouverture (avec l'épée) et utilisez le grog dessus. Vous êtes libre... ou presque ! En effet, le voleur de la banque s'est fait passer pour vous et vous allez devoir prouver votre innocence. Pour cela, vous allez devoir retrouver le nez de Lothar dans la banque, une petite vis dans la cachette du trésor et, bien sûr, Lothar Bourl lui-même.

2. LE NEZ DE LOTHAR

Dans la prison, prenez la graisse à poulet puis allez à gauche de la banque. Utilisez le bout d'épée sur la plaque d'égout pour le bouger. Regardez le dos de la plaque et notez les noms (aléatoires) qui y sont inscrits. Allez au palais de la prothèse. Parlez à Dave Doubleborgne et demandez-lui des prothèses gratuites pour vos amis. Utilisez les noms de la plaque quand il vous demande une histoire pour

recevoir la peau synthétique. Utilisez cette dernière sur la bouche d'égout. Sautez dessus pour entrer dans la banque par la fenêtre. Une fois à l'intérieur, descendez par l'échelle, prenez le Stupeurware si ce n'est déjà fait et marchez jusqu'au comptoir pour tirer sur la cordelette et allumer la lumière. Reprenez l'échelle et observez la lampe du fond à gauche. Vous trouverez le nez que l'inspecteur viendra chercher. Sortez par la fenêtre pour passer à la suite.

3. LOTHAR LUI-MÊME

Les deux énigmes suivantes sont liées. L'une ne peut être résolue sans l'autre et il y a une tonne d'objets à aller chercher. N'hésitez pas à gagner du temps en accomplissant plusieurs tâches aux endroits indiqués pour réduire les allers-retours.

Si vous sentez le mouchoir que vous avez trouvé dans la banque, vous décèlerez plusieurs odeurs différentes. Vous devrez donc créer un parfum identique que Dave Doubleborgne pourra identifier.

Pour cela, après avoir quitté la banque, allez voir le parfumeur pirate. Prenez un vaporisateur vide et de l'eau de Cologne. Retournez au palais de la prothèse, mettez la boîte à musique en route et prenez la prothèse en bois dans le panier près de la porte. Grâce à la boîte à musique, Dave ne vous entendra pas voler... euh, emprunter la main. Allez à l'échoppe des appâts, prenez-en un gratuit et utilisez-le



NEZ FORTIF Ce discret appendice nasal est traîné par l'ombre qu'il projette à cause de la lumière de la lampe.

N'hésitez pas à gagner du temps en accomplissant plusieurs tâches aux endroits indiqués pour réduire les allers-retours.

avec le vaporisateur. Prenez aussi le canard devant l'échoppe (sans vous faire bécoter le nez). Utilisez la main en bois sur les termites. Ni vu, ni connu. Allez maintenant au festival des cannes. Prenez la sciure de bois et mettez-la dans le vaporisateur. Quittez ensuite la ville et allez voir le manoir lugubre. Utilisez le fleur qui s'y trouve avec le vaporisateur. Allez au marais embrumé et utilisez le vaporisateur avec la flaque d'eau. Et voilà, le parfum est prêt ! Allez maintenant au palais de la prothèse et faites sentir le parfum à Dave. Il vous donnera un nom avec trois initiales (comme Ronan et Danton : RJD). Regardez l'appareil bizarre. Trois interrupteurs à cinq faces s'y trouvent. Chaque face correspond à un certain nombre de lettres de l'alphabet (par exemple, la première face peut correspondre à A-E).

Sélectionnez les faces qui devraient correspondre aux initiales. Il vous faudra quelques essais, mais si un singe y arrive, pourquoi pas vous ? Voilà, vous avez maintenant la carte qui mène au repaire de Lothar. Allez voir les joueurs d'échecs sur le quai et parlez d'abord à celui qui est corpuent. Attendez qu'il prenne une pièce, puis dites quelque chose qui concerne la nourriture afin de le surprendre. Quand il aura fait tomber sa pièce, parlez-lui de son partenaire de jeu. Vous découvrirez qu'il aime Brittany. Parlez au grand écholas. Attendez qu'il bouge une pièce et dites quelque chose en rapport avec Brittany.

Vous pouvez maintenant prendre l'horloge dont ils n'ont à l'évidence plus besoin. Allez au marais embrumé. Utilisez l'horloge sur le radeau, puis montez dessus. En vous servant des indications de la carte et de l'horloge, traquez-vous



RETOUR VERS LE FUTUR Une erreur et vous ferez l'espace-temps (et retournera au début des marais).



■ **PRISE DE BEC** Lothar semble détester les canards, et ceux-ci le lui rendent bien. Servez-vous-en pour le gêner.

Tous les objets ne sont pas forcément utiles. Certains semblent juste là pour vous faire perdre du temps.

un chemin dans les marais. À un moment, vous arriverez devant un portail. Un Guybrush du futur arrivera d'en face et vous donnera une clé squelette. Parlez-lui et n'oubliez pas sa réponse. Il vous donnera deux autres objets. N'oubliez pas l'ordre dans lequel il vous les a donnés. Vous lui demanderez alors comment être sûr qu'il s'agit de vous. Il vous dira un chiffre que vous ne devrez, bien sûr, pas oublier. Ensuite, ouvrez-lui la porte avec la clé squelette et reprenez la carte une fois qu'il vous a dépassé (et qu'il vous a donné un objet). Vous finirez par retomber sur le portail, mais cette fois, en tant que Guybrush du futur. Donnez alors au Guybrush du passé la clé squelette et reproduisez la discussion que vous avez eue un peu plus tôt en donnant les objets dans



■ **MAUVAIS GOUT** Ozzie trisera sa canne si vous vaporisez de l'eau de Cologne sur ses animaux empaillés. Profitez-en pour mettre des termites sur sa canne au festival des cannes.

le même ordre et en répondant ce qu'il vous avait répondu. Continuez à suivre la carte, jusqu'à tomber sur la planque de Lothar. Approchez-vous de la cabane et écoutez la conversation. Après le départ d'Ozzie, utilisez la graisse de poulet sur le paillason et lancez ensuite le canard par la fenêtre. Lothar se prièra de lui-même.

4. TROUVER LE BUTIN

Allez chez Ozzie et utilisez l'eau de Cologne sur un de ses animaux : allez vite mettre la main avec les termites sur sa canne au festival des cannes. Parlez à Ozzie et dites-lui que vous savez qu'il a orchestré l'attaque de la banque. Dites-lui

ensuite que vous avez déjà trouvé le butin et poussez-le à aller vérifier de lui-même. Dès qu'il s'en va, suivez-le dans la forêt grâce aux sciures de bois, sans perdre de temps. Vous arriverez au lagon et verrez Ozzie réapparaître de derrière une dune. Après son départ, allez derrière la dune et vous trouverez un passage secret près des arbres. Utilisez le bouton pour vous apercevoir que le trésor est caché dans le lagon. Ressortez et regardez les eaux profondes au nord. Utilisez l'appât sur le Stupeurware et plongez. Servez-vous du Stupeurware pour attirer un des poissons lumineux et ainsi avoir de la lumière. Allez dans la grotte, à gauche, où vous trouverez le butin.

Une petite vis tombera quand vous vous en emparerez. Prenez-la aussi. Allez voir l'inspecteur et donnez-lui vos trouvailles.

RETOUR SUR ÎLE DE MÉLÉE

Vous revolez là où tout a commencé. Avec d'autres énigmes à résoudre.

Regardez les scènes cinématiques, puis allez chez Meathook et parlez-lui de ses œuvres pour avoir le pinceau. Allez voir Lady Vaudou (actionnez les doigts de la table pour la faire apparaître) et questionnez-la sur l'insulte suprême et l'héritage. Elle vous donnera les boucles d'oreilles, un collier et un stylo. Retournez au port et donnez tout ceci à la figure de proue, à commencer par les boucles d'oreilles. Ensuite, allez voir la machine à grog et regardez dans le retour-monnaie. Utilisez l'argent



■ **SÉRIEUX SENS** Mettez la boîte à musique en route pour tromper l'œil de Duvé Dackeborgna.



■ **CHASSE À L'OZZIE** Filez Ozzie Mandril grâce à la sciure de bois de sa corne.

sur la machine. Molestez-la jusqu'à obtenir le grog. Prenez-le. Allez au bar à sushis et prenez un siège sur le comptoir. Demandez le seul plat cuit du menu et attendez. L'astuce est d'arrêter le flambé sur le chemin du retour vers la cuisine pour qu'il soit juste sous la peinture. Utilisez le pinceau avec le mécanisme de déplacement quand le bateau est dans la position appropriée (au moment où il passe derrière le poteau). À ce moment-là, le chef viendra voir ce qui se passe. Levez-vous et foncez dans la cuisine. Une fois à l'intérieur, utilisez le grog sur la chaudière, ce qui devrait faire couler la peinture. Retournez dans la salle à manger et prenez la peinture maintenant sans valeur. Donnez ceci à la figure de proue et vous voilà parti pour Jambelaya !

ÎLE DE JAMBAYALA

Voici le lieu mythique où reposerait l'insulte suprême. Malheureusement, elle est dispersée aux quatre vents. Et qui va devoir la réunir ? Gagné ! Vous devez trouver les trois morceaux (le corps, la tête et le chapeau) pour réussir.

1. LE CORPS

C'est en fait un trophée de plongée. Et vous allez devoir le mériter. Pour cela, deux objets sont nécessaires : le petit pain nappé de Super Whizz et le bonnet d'âne. Pour le petit pain, allez au Starboucanier et prenez un des échantillons gratuits sur le bar. Profitez-en pour récupérer la fausse tasse dans le sac de la touriste (ah ou, il faut le voler ; vous êtes un pirate sans foi ni loi ou pas ?) et la tasse tout près de l'entrée que vous avez pu voir par la fenêtre. Pour le bonnet d'âne, prenez la barque de la communauté à côté de La Petite Annick et allez sur l'Atoll ondulé. Une fois arrivé, allez à l'Académie de transmutation au fond à droite. Échouez totalement à l'examen pour



■ **ÇA CHAUFFE** Faites subir à ce tableau l'infime supplice du seiche flambé (terrifiant, non ?).

recevoir le bonnet d'âne. Rendez-vous ensuite au plongeoir. Pour battre Marco de Pollo, il va falloir satisfaire les trois juges (faites un premier essai). Le juge sage pense que vous avez la tête plate, ce qui vous fait faire de gros ploufs. Mettez le bonnet d'âne et le problème est résolu. Le juge cool vous explique que vous devez suivre la chorégraphie de Marco. Il vous indiquera alors à quelles figures correspondent les flèches. Lors du plongeon, appuyez sur les flèches dans l'ordre donné pour faire un saut identique à celui de Marco. Le dernier juge est corrompu jusqu'à l'os. Vous n'avez aucune chance de gagner avec ce type-là. Saut, bien sûr, si vous arrivez à faire pression sur lui. Voilà comment faire. Allez voir Stan et prenez une brochure.



■ **GROG POWER** Mettez un peu de grog dans la chaudière pour que l'ambiance se réchauffe enfin un peu...

Gardez toujours une sauvegarde de rechange au cas où vous gaspilleriez l'un des objets dont vous avez besoin.

Tiens, qui est cette blonde avec lui sur la photo ? Allez donc le lui demander. Un peu de chantage n'a jamais fait de mal à personne. Tout ceci vous permettra de faire égalité avec Marco. Pour gagner le round suivant, allez mettre le petit pain (préalablement mâché) dans son huile de foie d'autruche polysaturée, près de la cabine. Admirez le spectacle. Et voilà, vous avez le trophée. Passons à la tête.

2. LA TÊTE DE SINGE

Elle se trouve dans le Planète Threeewood sous la forme d'une tête de singe en argent. Mais vous aurez d'abord besoin d'un ticket repas gratuit Happy Monkey, que vous pouvez avoir de deux manières. La première est d'aller voir le barman avec la tasse réutilisable de grogoccino. Rendez-vous ensuite au bureau de Stan et buvez-la avant qu'il ne vous fasse son boniment. Quand vous reviendrez au centre ville, remplissez de nouveau la tasse. La seconde manière est de prendre la colle chez Stan (dont vous aurez de toute façon besoin), puis d'aller à la micro-groquerie et d'en mettre sur le siège du lamantin. Parlez au barman pour avoir du grog doux et utiliser le lamantin.

Maintenant, allez dans le Planète Threeewood et regardez le menu. Allez voir la prétendue Elaine et commandez l'Importe que. Ensuite, attendez que le pirate jovial passe à votre portée. Acceptez son offre de dessin gratuit. Prenez le dessin et



■ PERROUETS ENSORCELÉS Vous devrez droguer ou soûler ces irritants volatiles pour les distinguer l'un de l'autre.

collez-le à la tasse souvenir de Starboucanier. Échangez cette imitation avec la vraie tasse sur la table. Vous avez maintenant une vraie tête de singe.

3. LE CHAPEAU

Retournez à l'école des pirates et tirez le signal d'alarme. La vieille sorcière va déguerpir en courant. Entrez dans l'Académie et allez vers le coffre à jouets confisqués, dans le coin inférieur gauche de l'écran. Prenez-y le sifflet à perroquet. Maintenant, allez voir la statue sur l'île de Jumbalaya et parlez au touriste qui la contemple. Il en sait plus qu'on ne pourrait le croire. Sans ce dialogue, vous ne progresserez pas dans le jeu. Allez voir les marionnettes et insistez pour parler au marionnettiste. Il s'agit en fait de Barbe-Rouge ; montrez-lui le dessin

Si vous notez les insultes et les rapports de force entre les poses du Monkey Combat, Jojo Jr. ne devrait pas faire un pli.



■ ENNEMI DES ANIMAUX Après les perroquets et les canards, Guybrush s'en prend à un petit singe sans défense ! Quel horreux pour un pirate encrêté comme lui !

de l'insulte suprême, puis ramassez les marionnettes. Rendez visite au gros pirate près de la plage aux rochers et parlez-lui de son père. Il vous expliquera que le chapeau est enterré sous l'un des rochers. Allez sur la plage et utilisez le sifflet pour faire venir les perroquets jumeaux. Pour pouvoir différencier le menteur de celui qui dit toujours la vérité, faites boire à l'un du grogoccino (il sera énervé) et à l'autre du grog doux (il titubera). Vous pouvez maintenant les différencier. Suivez l'indication que le perroquet sincère vous donne et avancez d'un rocher à l'autre en utilisant le sifflet pour les attirer et leur demander s'il s'agit du bon rocher. Quand vous

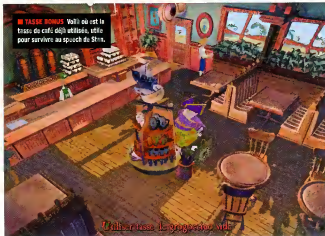
l'avez trouvé, utilisez les deux marionnettes. Et voilà le travail !

RIEN AUX SINGES

Oh non, vous revolez sur l'île aux Singes ! Bon, ce n'est pas vraiment une surprise non plus, hein ? Allez, courage, les casse-tête ne sont qu'un peu plus farfelus, après tout.

1. AIDER HERMAN À RETROUVER LA MÉMOIRE

Herman vit dans une hutte près de la plage et est désormais amnésique. À vous de l'aider à se rétablir. D'abord, ramassez la noix de coco et lancez-la sur lui. Il va parler d'une bouteille de lait. Allez au canyon et prenez la cueillette-bananes ; rendez-vous ensuite à l'église de Le Chuck. Prenez les cymbales au-dessus de la porte d'entrée avec la cueillette-bananes et demandez au prêtre de faire un tour de « manège ». Préparez la cueillette-bananes et récupérez la bouteille de lait sur le rocher central. Il vous faudra peut-être plusieurs essais. Retournez voir Herman pour lui jeter la bouteille à la tête. Il se rappellera d'un accordéon. Allez ensuite au panorama. Votre but est de faire rouler une pierre dans chacun des trois conduits en bas. Vous devez faire tomber les pierres dans cet ordre : à droite, au milieu, à gauche et encore à gauche. Mais attention, ceci doit être fait avec un timing particulier ; dès qu'une pierre frôle une racine, jetez la pierre suivante de la liste (ramassez-la avant pour être prêt à la lancer au bon moment). À la fin de la cinématique, retournez voir le prêtre et retournez sur la rivière de lave. Allez vers la



■ TASSE BONUS Voilà où est la tasse de café déjà utilisée, celle pour survivre au speech de Sten.

Utilisez la tasse de grogoccino volé

haut à gauche pour accoster dans un petit lac. Marchez jusqu'au palmier et faites-le tomber pour pouvoir vous déplacer sur toute l'île. Traversez le pont et allez dans le village des singes. Il y a un singe avec un accordéon dans une hutte. Utilisez les cymbales pour qu'il le laisse tomber. Prenez-le et retournez voir Herman pour achever sa thérapie x.

2. TROUVER LE CHAPEAU DU SINGE

La seule manière de l'obtenir est de battre Jojo au Monkey Combat. Suivez bien son explication des règles pour connaître les cinq postures : le singe ivre (les deux mains sur le côté), le gogol gorille (un poing en avant), le babouin bobo (deux mains en avant), l'orang-boutant (une main en avant et l'autre en arrière, en hauteur) et le gibbon givré (sur un seul pied). Vous devrez combattre les singes qui se baladent pour vous améliorer. Notez les insultes pour changer de pose de combat (faites une liste : de gogol gorille à orang-boutant, d'orang-boutant à gibbon givré, etc.). Comme les insultes changent à chaque partie, vous devrez faire cette liste vous-même. Quand vous connaîtrez toutes les insultes et que vous connaîtrez les rapports de force entre les poses, commencez à battre des singes pour agrandir votre compteur de vie. Vous serez ainsi fin prêt pour affronter Jojo Jr.

3. ENTRER DANS LA TÊTE DE SINGE

Pour cela, vous avez avant besoin de la débroussailluse. Pour obtenir cet objet important, allez sur



la plage et servez-vous du cueille-bananes jusqu'à les avoir toutes décrochées. Offrez-en une à Timmy pour qu'il vous suive jusqu'à la mine. Donnez-lui en une autre pour l'attirer jusqu'au bout du tunnel de la mine d'or abandonnée. Au fond de celui-ci, il y a un conduit et un levier inaccessible. Ouvrez le conduit, mettez-y une banane et refermez-le, exploitant ainsi l'innocence d'un petit singe innocent pour vos basses besognes. Tentez-le avec une autre banane par l'ouverture : il utilisera le levier, ce qui ouvrira la porte. À l'intérieur, utilisez le cueille-bananes pour attraper la débroussailluse. En repassant par le pont, utilisez la débroussailluse sur les herbes près du lac de lave. Allez à l'énorme

Le Chuck et le singe-robot sont quasiment invulnérables. Reproduisez les mouvements de Le Chuck pour le vaincre.

tête de singe et utilisez le cueille-bananes sur le nez. Mettez ensuite le chapeau sur la tête. À l'intérieur, utilisez le sceau officiel sur l'emplacement évident (à gauche du gouvernail).

ÎLE DE MÊLÉE

Une fois dans le singe-robot, allez à droite et prenez la grande planche. Utilisez-la sur la petite our, grimpez dessus et sautez jusqu'à la conque géante. Actionnez l'interrupteur.

Vous voilà à l'affrontement final : un Monkey Combat de titans. Vous ne pouvez pas le battre, alors reproduisez trois fois de suite la même figure que Le Chuck. Ceci vous apportera la victoire et le droit de savourer la séquence cinématique finale. ■

- Gary Laporte



■ **SINGE DE COMBAT** Un duel titanesque que vous ne pouvez pas gagner ; contentez-vous du match nul qui vous permettra de mettre Ozile hors d'état de nuire.



■ **LE SCEAU DE LA P01** Placez le sceau du gouverneur de l'île de Mêlée ici pour que les événements se précipitent.

Courrier des lecteurs

À peu près calme le mois dernier, le Teignard semble avoir été agacé par des petits plaisantins.



Un fil à la patte

Salut, nobles journalistes !
Chaque mois depuis plusieurs années, je prends beaucoup de plaisir à vous lire... Votre qualité rédactionnelle s'est constamment améliorée et vos tests sont un vrai régal. (...) Franchement, sans vouloir faire de démagogie, vous êtes la référence actuelle en matière de tests. (...) Les CD inclus dans le mag sont très bien, enfin étaient, jusqu'à ce fameux numéro 137 du mois de septembre 2000 impossible de lire le disque. C'est la première fois et, refusant de céder à la panique, j'appelle le 01 49 88 32 31, le numéro indiqué dans le magazine. Prise du nom et de l'adresse ainsi que du numéro du CD.

L'information est donnée sur un ton dissuasif : « Vous ne le recevrez pas avant trois ou quatre semaines. » Genre trois ou quatre semaines, c'est long, vous êtes sûr que vous aurez la patience ?... À moins que ça ne soit dû à la paranoïa de ma part (je joue beaucoup à Deus Ex).
Je reçois ensuite le numéro d'octobre, et pas de CD. Puis le numéro de novembre... Décembre... Toujours rien. Aujourd'hui, j'ai décidé de prendre les choses en

main, recomposant le numéro d'il y a trois mois. Et là, fatale erreur de ma part... (...) Bon d'accord, ils n'y sont pour rien ces gentils journalistes de Gen4, ce n'est pas eux qui emballent les CD, les maquettistes et autres secrétaires de rédaction ne sont pas responsables non plus, quant au Teignard ?... Bref, ça a merdé : « AOL ? Oui, quoi ? Z'avez pas votre numéro de dossier de votre premier appel ? Z'avez

même pas le soit-disant CD défectueux ? Énorme soupir. Je ne sais pas ce qu'on va pouvoir faire, je vais vous envoyer un CD, on verra bien ce que vous recevrez... Bon ouais, alors non ! Précision ! Adresse ! Code postal ! Ville ! Pffuuu (considérable soupir) ! Ouais, allez, c'est voir ! » Voilà la teneur de ma conversation avec le blaïreau mal élevé qui a traité mon dossier...

Une soudaine envie de l'occire avec mon Disrupteur Tetraon m'a traversé l'esprit, suivie d'un sursaut à la pensée de son corps calciné en train de rôter dans les flammes de l'enfer. Franchement, je ne vous en veux pas, je tiens seulement à ce que vous remontriez cette plainte auprès de la société responsable. (...) L'estime qu'un magazine aussi complet et agréable ne devrait pas être entaché par l'incompétence d'un calafard analphabète doté d'une ouverture d'esprit de poule et du QI d'une bulle. Ludiquement vôtre, Gilles

Comment ?

C'est encore pour cette vieille histoire de CD défectueux ? Non mais tu te fiches de moi ou quoi ? Je t'ai déjà dit un téléphone de te le mettre sous le bras et d'aller faire trois fois le tour du quartier ! Tu vas pas nous pondre une pendule à cause d'un malheureux CD qui refuse de tourner sur ta poubelle ? Change de lecteur et on en

Cher Monsieur,

je me permets de vous faire part de mon mécontentement en ce qui concerne AOL. En effet, depuis plusieurs semaines, les tentatives d'accès au service durent une demi-heure, voire plus aux heures d'affluence. Le service « courrier » a été fermé pour des raisons obscures, ce qui me place dans l'impossibilité de recevoir aide ou information de la part d'un fournisseur qui facture 99 francs par mois une connexion « illimitée ». Je mets ce mot entre guillemets puisque depuis une semaine, la connexion illimitée est réduite à 30 minutes. Je précise aussi qu'il faut une heure pour joindre le service technique avant... Déconnexion ! La messagerie des clients mécontents est remplie de plaintes diverses et nous vous informons de ces agissements qui ne perdurent pas la publicité qui inonde les magazines. Je vous remercie de m'avoir lu et vous prie de croire, monsieur, à l'expression de mes salutations les meilleures.

Georges

Allons Georges,

vous n'allez pas vous énerver pour si peu ! On vous promet une connexion illimitée qui se limite en réalité à 30 minutes ? Quand je pense que vous êtes nombreux à vous faire amarrer de la sorte ! Je reçois de nombreuses plaintes d'utilisateurs qui ont choisi de

providier parce qu'ils dépensent des sommes folles en publicités diverses, alors que ses serveurs ne sont même pas capables de gérer la demande ! Mais qu'est-ce que vous attendez pour aller sur les gratuits ? Free, vous connaissez ? C'est pas un yaourt, c'est un fournisseur d'accès ! Liberty Surf, c'est pareil, c'est pas une marque de skis ! Sachez juste qu'AOL a été traduit en justice récemment et que la société a perdu face à un plaignant comme vous. Ils sont désormais tenus d'honorer leurs promesses. Gare à eux !

**VOUS ÊTES NOMBREUX
À VOUS PLAINDRE**

Connexion limitée

La lettre du mois

Jeu mode d'emploi

Salut Teignard, étant game designer, je regrette que vous n'ayez jamais publié un dossier sur les métiers du jeu vidéo. On parle d'intelligence artificielle lorsqu'on voit un mauvais pathfinding mais le concept d'I.A. va plus loin : un rocher qu'on va pousser dans un univers en 3D a une I.A. car il faut bien le faire réagir ! Quant aux graphistes, que font-ils ? Et surtout, qui sont les game designers ? Est-ce que « designer » un niveau c'est mettre un ennemi avec cent points de vie et donner une fiole de vie de cinquante après ? Non, c'est un rythme, c'est une psychologie du jeu. (...) C'est toutes ces questions que j'aimerais qu'on éclaire. (...) Vous avez la crédibilité pour parler juste, bien mieux que la

presse généraliste : je suis sûr que les gens de Libé et du Monde apprendraient beaucoup en lisant un tel article.
Ricochet

Hello Rico,
alors c'est à des gens comme toi que l'on doit des crises de nerfs à cause de rochers capricieux et d'incohérences crasses (ennemis à cent points de vie portent sur eux une fiole de cinquante points d'énergie, par exemple) ? Eh ben, permets-moi de le dire : c'est un scandale ! Bon, mais figure-toi que le dossier que tu nous suggères nous trottait dans la tête depuis longtemps... Vu l'ampleur de la tâche, nous le segmenterons sur plusieurs mois. Comme tu as dû t'en apercevoir, nous commençons par aborder la préproduction dans ce numéro. Nous sommes d'ailleurs étonnés des premiers à couvrir le sujet. Tu vois, les grands esprits se rencontrent !

reparlera ! C'est incroyable de se faire engueuler par des envoiements pareils ! Heureusement que tu aimes bien le mag, parce que sinon, je crois que j'aurais été désagréable. Comment ? Je suis DÉJÀ désagréable ? Mais non vieux, je blague ! Ben, sans déconner, ton anecdote m'a fait froid dans le dos. Je déteste me faire envoyer bouler lorsque j'ai droit à quelque chose et qu'on me le refuse en me traitant limite de buse. En général, je tape même immédiatement. Alors heureusement pour toi, on ne passe désormais plus par la société qui s'occupe de rassembler les lecteurs dans ton genre. Désormais, lorsque vous avez un problème de CD, vous le renvoyez à l'adresse indiquée dans les pages CD avec vos coordonnées (parce que sinon, on risque d'avoir du mal à vous retrouver). Et là, comme par magie, un individu que vous ne connaissez pas se chargera de vous réexpédier un CD valide. Ben, du coup, pour ton CD, désolé mais je crois qu'il va falloir l'attendre, parce que septembre, ça commence à dater !

Des VD

Bonjour,

je vous félicite pour le numéro 140 de Gen4 (décembre) où vous proposez deux versions : CD-ROM et DVD. J'ai opté pour la version DVD ! C'est une bonne idée de publier une version DVD lisible sur un lecteur de salon ! Je vous encourage à poursuivre la mise en kiosque des deux versions. De plus, l'idée de mettre les DVD ou CD-ROM dans des pochettes détachables est excellente. Plus besoin de chercher un ancien numéro de Gen4 pour utiliser le CD-ROM

C'est beaucoup plus pratique !
Salutations et longue vie à Gen4 !
Damien

Ham,
Ouais, pas mal cette idée de DVD, hein ? Bon, je pourrais dire que c'est la suénoise et qu'elle est née de mon désir de tout faire passer par mon lecteur DVD (mes vieux CD de Barbara et de Serge Reggiani, mes cassettes VHS, mes MiniDisc, Rémy...), mais ça ne serait pas tout à fait exact. En vérité, cette double édition CD et DVD vise à faire de Gen4 un magazine encore plus en avance sur la concurrence. Tellement en avance d'ailleurs

qu'on a dû dépasser la ligne d'arrivée depuis longtemps sans même s'en apercevoir, alors que le départ n'a pas encore été donné. Mais la lettre me donne l'occasion de répondre à tous les abonnés qui ont reçu une version CD et qui préfèrent la version DVD. La raison est simple : ils se sont abonnés à Gen4 PC CD-ROM et non DVD. Forcément, la formule d'abonnement à la version DVD n'existe pas encore ! Mais rassurez-vous, DVD-maniques, elle est au point et sera proposée dans un avenir proche. Quant à savoir si un abonnement en cours Gen4 PC CD pourra être converti en Gen4 PC

- 2001 -
UN NOUVEAU GEN4 !
DES DVD !
DES COULEURS PARTOUT !
MAIS TOUJOURS LES MÊMES LECTEURS





facile que pour une fois, je m'en abstiendrais : à vaincre sans péril, on triomphe sans gloire, comme dirait l'autre. Ça doit être un signe, le signe que je suis sur le point d'accéder à la sagesse, à la sérénité que j'ai toujours convoitée. Bref, pour répondre à ta première question, sache que, jusqu'au mois dernier, nous avions des PII-450 128 Mo de RAM et TNT 2 : bref, un rêve absolu. Depuis peu, certains d'entre nous se sont vu gratifier d'Atlan 750 MHz, 128 Mo et

GeForce 2, d'autres sont restés avec leurs poubelles et se plaignent toute la journée. Inutile de dire que ta config tiendra au moins un an, plus, si tu achètes une GeForce 2. NDLR signifie Note de la rédaction, généralement ajoutée à un article par Sophie, Seb ou Luc qui relisent les papiers (d'ailleurs, ça m'étonnerait qu'à moitié d'en trouver une ici) - NDLR - Et moi, je compte pour du beurre ? - Stéphane. Au sujet de ta quatrième question, sache que Pythagore s'écrit ainsi et non comme tu le suggères du haut de ton incompétence crasse, que c'est un théorème, et non une propriété, et que je plains ton prof de maths (et de français, vu la tonne de fautes que j'ai corrigées dans ta lettre) qui doivent s'arracher les cheveux. Enfin, si tu as besoin d'une antiseiche, sache que le théorème est le suivant : le carré de l'hypoténuse est égal à la somme des carrés des deux autres côtés. Or c'est bien loin des jeux vidéo mais on est à deux doigts de la débilité la plus absolue. Soupir. ■

Morceaux choisis

■ Ce jeu est d'une avancée globale bien en avance à ceux que nous avons vécus

■ Si je t'écris, ce n'est pas pour embrasser tes pieds crasseux. C'est pour vous DÉNONCER

■ Quand je veux un jeu, ma mère regarde la boîte et dit c'est pas un jeu pour les enfants

DVD... ? Il est encore trop tôt pour le dire, mais on vous tient au courant ! Et en attendant ? Ben euh, mettez un peu votre lecteur DVD de côté !

I love Pythagore

Chère Pourtoute, je ne vais pas passer dix lignes à te dire que Gen4 PC est le meilleur magazine (même si cela est vrai...). Je voudrais seulement te poser quelques questions :

1. J'ai toujours voulu savoir quelle était la configuration de vos ordinateurs
2. J'ai acheté un PIII-733 MHz 128 Mo de RAM DVD, disque dur 20 Go et (j'ai honte...) une TNT2. Je voudrais savoir si je peux, au niveau jeux, tenir (je veux dire : pouvoir jouer au moins en 640 x 480) encore un an.
3. Tu vas sans doute te foutre de moi si je te pose cette question mais bon, ça va, dis quoi ? NDLR ?
4. Et pour encore t'écouter en beauté : donne-moi la propriété de Pythagore (SIC), maths, d' je ne doute pas de ton intelligence mais je voudrais quand même savoir. Bon je sais, tu te dis : il est malin, il est en train de t'apprendre... Créatie

Allons bon, voilà que les méduses adolescentes repussent à l'attaque. Ça faisait longtemps que je n'avais pas déversé mon fiel sur leur missives, aussi ignominieuses que leur cortex ramollit. D'ailleurs, c'est tellement

HOT LINES

■ **ACCLAIM**
Technique : 01 43 50 25 00 du 15h à 19h du lundi au vendredi
Clients : 08 30 68 68 68 23 (24h)

■ **ACTIVISION**
Technique : 01 43 50 25 00 du 15h à 19h
du lundi au vendredi et samedi
Clients : 08 30 68 68 68 23 (24h)
Mardi : 30h Activision

■ **SIERRA/NAVAS**
Technique : 01 43 50 25 00 du 15h à 19h
Clients : 08 30 68 68 68 23 (24h)

■ **CODEMASTERS**
Technique : 04 72 65 80 80
du lundi au vendredi de 15h à 19h samedi de 10h à 13h
Clients : 08 30 68 68 68 23 (24h)

■ **CRYO**
Clients : 08 30 68 68 68 23 (24h)

■ **DISNEY**
Tous les jours : 01 52 75 58 58

■ **EA**
Technique : 04 72 65 80 80 du 15h à 19h
du lundi au vendredi et samedi de 10h à 13h
Clients : 08 30 68 68 68 23 (24h)

■ **KIDOS**
Technique : 01 52 75 58 58 du 15h à 19h
Clients : 08 30 68 68 68 23 (24h)

■ **GT INTERACTIVE**
Technique : 01 43 50 25 00
du lundi au vendredi de 15h à 19h
du samedi et dimanche de 10h à 13h
Clients : 08 30 68 68 68 23 (24h)
Mardi : 30h Activision

■ **INFOFRAMES**
Clients : 04 72 65 80 80
du lundi au vendredi de 15h à 19h
du samedi de 10h à 13h
Mardi : 30h Activision

■ **MICROIDS**
Technique : 01 43 50 25 00
Clients : 08 30 68 68 68 23 (24h)
Mardi : 30h Activision

■ **MICROSOFT**
Technique : 01 43 50 25 00
du lundi au vendredi de 15h à 19h et le samedi de 10h à 13h

■ **TAKE 2**
Technique : 01 43 50 25 00
du lundi au vendredi de 15h à 19h
du samedi de 10h à 13h
Mardi : 30h Activision

■ **TEC EDUSOFT**
Technique : 01 43 50 25 00
du lundi au vendredi de 15h à 19h et le samedi de 10h à 13h

■ **UBISOFT**
Technique : 01 43 50 25 00
du lundi au vendredi de 15h à 19h
du samedi de 10h à 13h
Mardi : 30h Activision

■ **VIRGIN INTERACTIVE**
Technique : 01 43 50 25 00
du lundi au vendredi de 15h à 19h
du samedi de 10h à 13h
Mardi : 30h Activision

■ **WORLD**
Technique : 01 43 50 25 00
du lundi au vendredi de 15h à 19h
du samedi de 10h à 13h
Mardi : 30h Activision

■ **YAMAHA**
Technique : 01 43 50 25 00
du lundi au vendredi de 15h à 19h
du samedi de 10h à 13h
Mardi : 30h Activision

■ **ZIGZAG**
Technique : 01 43 50 25 00
du lundi au vendredi de 15h à 19h
du samedi de 10h à 13h
Mardi : 30h Activision

■ **BOITE POSTALE**
Technique : 01 43 50 25 00
du lundi au vendredi de 15h à 19h
du samedi de 10h à 13h
Mardi : 30h Activision

■ **BOITE POSTALE**
Technique : 01 43 50 25 00
du lundi au vendredi de 15h à 19h
du samedi de 10h à 13h
Mardi : 30h Activision

■ **BOITE POSTALE**
Technique : 01 43 50 25 00
du lundi au vendredi de 15h à 19h
du samedi de 10h à 13h
Mardi : 30h Activision

■ **BOITE POSTALE**
Technique : 01 43 50 25 00
du lundi au vendredi de 15h à 19h
du samedi de 10h à 13h
Mardi : 30h Activision

■ **BOITE POSTALE**
Technique : 01 43 50 25 00
du lundi au vendredi de 15h à 19h
du samedi de 10h à 13h
Mardi : 30h Activision

■ **BOITE POSTALE**
Technique : 01 43 50 25 00
du lundi au vendredi de 15h à 19h
du samedi de 10h à 13h
Mardi : 30h Activision

■ **BOITE POSTALE**
Technique : 01 43 50 25 00
du lundi au vendredi de 15h à 19h
du samedi de 10h à 13h
Mardi : 30h Activision

ABONNEMENT
Gen4
PC CD-Rom

Microsoft SideWinder Game Voice

... e... ..

au lieu de 814 750 !



Les données ci-dessus étant traitées informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre service abonnés.

Les données ci-dessus étant traitées informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre service abonnements.



LE ZÉ AMAZING COUNTER-TERRORIST

PERCOLATOR

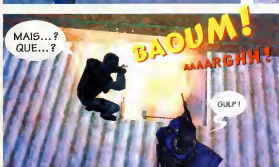
LE ROI DE LA GRENADE



BON, PUISQUE
JE NE VAUX RIEN AU SNIPE,
ESSAYONS LA GRENADE.
POM... POM... POM...



VITE,
DÉGAGEONS-LUI
LE PASSAGE!



MAIS...?
QUE...?

BAOUM!
AAAARGHH!

GULP!



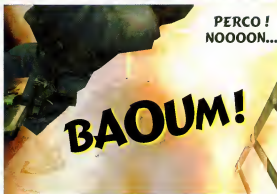
À la sortie du conduit...

OUAIS!

MAIS JE...



OUI LA,
ÇA BARDE!
VITE, UNE
GRENADE!



PERCO!
NOOOON...

PERCOLATOR, LES GRENADES, C'EST PAS SON TRUC!

ca se passe
comme ça



K-do tous les mois chez



Boulangier présente Les incontournables pour votre PC

249 FR\$ Print Maxx MICRO APPLICATION

Créez vos propres cartes de vœux, invitations... grâce à cet Atelier d'impression, 10 000 modèles prêts-à l'emploi ou à personnaliser.



299 FR\$
Egypte II CRYO
Apprendre en s'amusant : un jeu d'aventure doublé d'une encyclopédie détaillant l'histoire et objets de l'époque où se déroule l'action, l'Égypte Ancienne.

199 FR\$ V-Rally 2 INFOGRADES

Réalisation excellente et sensations de vitesse extrêmes sur des circuits célèbres. Un maximum de fun assuré pour tous !



199 FR\$ Game box 2 POINTSOFT

10 titres de légende réunis dans ce coffret. Voilà de quoi s'amuser pendant des heures... à petit prix !



369 FR\$ Gunman HAVAS

L'humanité compte sur vous pour la sauver de l'invasion des Xenomes ! Remontez de planètes en planètes et relevez de multiples défis. Pour vous aider, un arsenal de 32 combinaisons d'armes.



Ensemble de 49 F\$ pour vous offrir un plaisir !

49 FR\$ le titre Offrez la solali TLC EDUSOFT

C'est le moment d'augmenter votre collection de logiciels sans vous ruiner ! Jeux, vie pratique, culturel, éducatif... il y en a pour tous les goûts.



* Boulangier sur Internet



Fais de logiciels, la Carte Microshop est faite pour vous.

LE PRODUIT DU MOIS

499 FR\$ AGE OF EMPIRES COLLECTOR'S EDITION MICROSOFT

Retrouvez dans cette boîte collector l'intégrale des Ages of Empires, référence en matière de jeu de stratégie :

- Age of Empires I
- Rise of Rome (add-on d'Age of Empires I)
- Age of Empires II
- Conquerors (add-on d'Age of Empires II)



AMIENS • ANGERS • AUBAGN • NULAY-BOIS-LOIS • AVIGNON LE-PONTET • BETHUNE • BORDEAUX LE-LAC • BO-IDEAUX-MERIGNAC • BULOGNE-ST-MARTIN • CHEN • CALAIS • CAMBRAI • CREIL • DOUAI • DUNKERQUE GRANDE-SYNTHÉ • ENGLOS • FONTENAY-SOUS-BOIS • GRENOBLE-CHIROLLES • GRENOBLE-ST-EGREVE • LA-ROCHE-SUR-YON • LEERS • LE-MANS LA-CHAPELLE-ST-SUBIN • LE-MANS-SUD • LEAS • VENDIN-LE-VIEL • LOGNES • LORIENT • LYON-LIMONNE • LYON-ST-PIERRE • MANTES-BUCHELAY • MASSY • MELUN-CESSON • MONTIGNY-LES-CORMEILLES • MULHOUSE-KINGERSHEIM • NANTES-ATLANTIS • NANTES-PARIS • NANTES-REZE • NIMES • NOYELLES-GODAULT • ORLÉANS • ORPESBON • OGN • PAU • PLAISIR • PLAN-DE-CAMPAGNE • RENNES • ROANNE • RONCO • ST-JURIEUC • ST-EMILION-LIBOURNE • TOULOUSE-PORTET-SIGARONNE • TOURS • TROYES • VALENCIENNES-PETITE-FORÊT • VANNES-PIERREN • VILLENEUVE-D'ASCO • VITROLLES



PRÊT À INFILTRER VOTRE PC

Mettez-vous à l'œuvre et découvrez les secrets de Metal Gear Solid 2. Le jeu est disponible sur PC, PS2, Xbox et Game Boy Advance. Retrouvez-le chez Konami.

Microsoft



INCLUS : 300 MISSIONS SPÉCIALES

METAL GEAR
SOLID 2



UNE NUIT EN ALASKA.
SI GLACIALE QUE LES NUQUES SE RAIDISSENT, PRÊTES À SE BRISEIN.

